

ayStation

PAL

SPACE HULK™

Vengeance of the Blood Angels™



RONIC ARTS

GAMES WORKSHOP

Precautions

• This disc contains software for the PlayStation home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it. • This disc conforms to PlayStation specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation. • Read the PlayStation Instruction Manual carefully to ensure correct usage. • When inserting this disc in the PlayStation, always place it label side up. • When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge. • Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth. • Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture.• Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

See back page of this manual for Customer Service Nos. and Games Hotline Nos.





SLES-00207

SPACE HULK™: VENGEANCE OF THE BLOOD ANGELS™

English

ARNING: TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS

till pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video ames on large-screen projection televisions.

PILEPSY WARNING

LEASE READ BEFORE USING THIS GAME OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE IT.

me people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. ich people may have a seizure while watching television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical story of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, nsult your doctor prior to playing.

e advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: zziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a deo game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

RECAUTIONS TO TAKE DURING USE

Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.

Preferably play the game on a small screen.

Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.

Make sure that the room in which you are playing is well lit.

Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

CONTENTS

English

NTRODUCTION



he time is the 41st millennium; for 20,000 years mankind has expanded throughout the galaxy, aided by a phenomenal invention known as the /arp Drive, which allows huge spatial distances to be traversed in a matter of hours. Under the auspices of the Emperor, a psychic so powerful he essentially immortal, a pan-galactic Imperium has been established, in which mankind has spread and prospered. The defenders of the nperium are the Legiones Astartes, or Space Marines®, biogenetically engineered warriors of superhuman prowess, ever vigilant to destroy the ıany threats that face mankind across the cosmos.

ɔu are a Space Marine, belonging to one of the oldest and most honourable Chapters known as the Blood Angels, whose battle honours date back ; long as the Imperium has existed. You have acquitted yourself well, even among such heroic company, and it is thus that you find yourself ;signed to the Terminator company. Among the thousand warriors that compose a Space Marine Chapter only the hundred most valorous and fted brothers are deemed worthy enough of this honour. Terminators are the Chapter's ultimate warriors, encased in a huge armoured suit known as ıctical Dreadnought armour. Protected by this mighty suit that makes them all but impervious to conventional weaponry, and armed with the most ɛvastating weaponry available, Terminators stand in fear of no foe, no matter how potent.

nong the most insidious of mankind's enemies are Genestealers®, a strange and terrifying alien race. Reptilian in appearance, they are huge, moured, six-limbed beasts, preternaturally swift and unbelievably ferocious in combat. A Genestealer knows no fear, charging into combat espective of any threat to its life. Incredibly hard to kill, and all too capable of inflicting death themselves, it is no surprise that Genestealers are nsidered one of the foremost threats to mankind's survival. However, there is another, more frightening element to their nature; Genestealers are capable of reproducing amongst themselves, and must rely on other races to expand their population.

ıe method they employ for this purpose is terrifying: upon encountering a suitable host, such as a human being, a Genestealer will fix its piercing eyes on it, mesmerising it much like a Terran snake does its prey. While the host is thus hypnotised, the Genestealer will extend its tongue, which contains nollow, pointed tube known as an ovipositor. It will pierce the host's skin with the ovipositor in a gruesome parody of a kiss, depositing a small g-like cell that contains the Genestealer's genetic profile. This cell behaves like a cancer, malignantly coursing through the host's system and altering genetic profile. The victim shows little outward sign of this infection - in fact, he gains some of the Stealer's remarkable strength, resilience and ngevity, becoming healthier than he was before. The effect is only really evident once the victim comes to reproduce.

ıce they come to mate, the offspring of any victim is born as a Hybrid, a corrupt creature exhibiting characteristics of both Genestealer and host ecies. The Hybrid itself is equipped with an ovipositor, which it uses in a similar manner to its Purestrain parent. This cycle continues, with each w generation of Hybrid resembling the host species more and more closely. By the time the Genestealer brood has reached the fourth generation e offspring is barely detectable as alien, save for a few give-away signs such as unnaturally sharp teeth and a purplish tinge to the skin.
ıe offspring of this fourth generation is procreated in a conventional manner, and can result in either a Hybrid, a normal member of the host ecies, or a Purestrain Genestealer, the only manner in which Purestrains can be produced. All the generations are linked in a psychic mmunity, so Purestrains, Hybrids and hosts all conceive of themselves as constituents of the same brood.

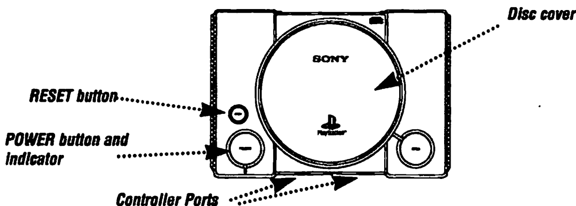
The manner in which Genestealers carry out their reproductive process is of exceptional danger to the Imperium, as whole planets can fall to the Genestealer threat; the affected humans look and act no different from normal, and the hosts are extremely secretive about the insidious curse th bear. Indeed, the first an external agency may know about the presence of Genestealers is once a whole planet has been affected by the curse, requiring total cleansing and repopulation. Imperial authorities are thus extremely keen to terminate the Genestealer menace at source, before it has a chance to affect any nearby planet.

The prime manner in which Genestealers come into contact with humanity is through the use of Space Hulks. These are spaceships of human origin which have become lost in Warpspace, either through a malfunction of the ship's Warp Drive, or just as a consequence of travelling in a medium as uncertain as that of Warpspace. The human occupants having died, Genestealers and their Hybrid brood move in, settling down to hibernation until the drifting Space Hulk comes into contact with a species ripe for infiltration and domination.

So thus it is that, whenever a Space Hulk is detected in the proximity of a human planet, the stalwart warriors of the Space Marines are detached rid the Hulk of its Genestealer cargo, preventing any chance of another planet falling victim to the Genestealer curse. Such is the combat prowes of the Genestealer that only Terminator squads have met with any success. That is your status and this is your mission: rid the galaxy of the Genestealer menace once and for all.

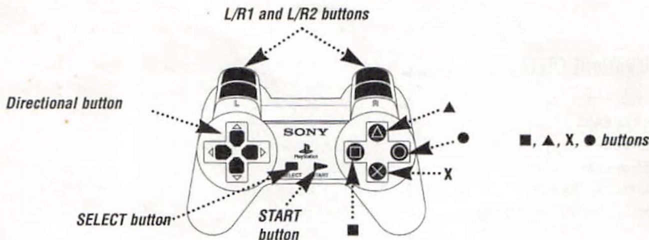
Glory to the Emperor! Death to the Genestealers!

LOADING INSTRUCTIONS



1. Set up your PlayStation™ game console according to the instructions in its Instruction Manual.
   Make sure the power is OFF before inserting or removing a compact disc.
2. Insert the Space Hulk™: Vengeance of the Blood Angels disc and close the disc cover.
3. Insert game controllers and turn on the PlayStation™ game console.
4. Follow on-screen instructions to start a game.

OMMAND SUMMARY



N-GAME CONTROLS:

irectional button Left	Rotate left
irectional button Right	Rotate right
irectional button Up	Move forwards
irectional button Down	Move backwards
button + Directional button Up/Down	Look up/down
button + Directional button Left/Right	Rotate slowly
1 + Directional button	Scroll mini-scanner display
button + R1 button	Re-centre mini-scanner display on active Terminator
1 button + X button	(with Assault Cannon only) Fire on full auto
1 button + X button	Self-destruct (if armed with a Heavy Flamer or Thunder Hammer)
TART button	Pause to Quit Menu .
ELECT button	Freeze time and bring up Map screen
1 button + SELECT button	Map screen without freeze time
button	Fire weapon 1/Strike in close combat
button	Pick up/Drop item/Open door/Close door/Cut through door (if armed with Chain Fist)

CLOSE ASSAULT:

X button	Attack
● button	Block/parry

TACTICAL OPERATIONS CONTROLS:

Directional button Left	Move crosshair left
Directional button Right	Move crosshair right
Directional button Up	Move crosshair up
Directional button Down	Move crosshair down
R1 button + Directional button	Scroll around map
L1 button + Directional button Up/Down	Zoom in/out of map
X button	Issue terminator with selected command
● button	Cycle through commands
▲ button	Cycle through terminators
L1 button + R1 button	Centre map on the Terminator you currently control
L1 button + Directional button Left/Right	Toggle Terminator names on/off
R1 button + X button	Delete last command issued
SELECT button	Return to Action Screen
L1 button + ● button	Reverse cycle through commands
L1 button + ▲ button	Select highlighted terminator
R1 button + ▲ button	Reverse cycle through terminators

QUICK START

Space Hulk is a game of many parts, requiring both arcade and tactical skills. Due to the detailed gameplay it may initially be confusing as to what is going on. This section will walk you through the first mission, a relatively simple quest where you will learn some of the skills required in the game.

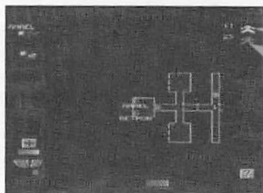
1. Having just loaded the game, you will find yourself at the Antechamber, where the left-hand door will be open. Press the **X** button to walk through it into the Vigil, where **TRAINING** will be highlighted.

2. Press the **X** button again to bring up the **TRAINING** mission numbers, where **PURGE AND RETRIEVE** will be highlighted. Press the **X** button again to hear the mission briefing, which will tell you that Amael and Bethor must reach the other end of the Space Hulk, picking up a relic and setting fire to some rooms on the way.
3. Press the **X** button to start the mission. You are now controlling Terminator Amael. His role is to collect the relic. Pressing the **SELECT** button while in the game will do two things; freeze the game (for a limited period of time, indicated by the bar on the bottom of the screen) and bring up your Tactical Map screen, where the relic is displayed as a yellow dot. Press the **SELECT** button again to return to the Action screen.
4. Using the Directional buttons, move your Terminator towards the relics position; **Up** will make your Terminator walk forward, and **Left** and **Right** will rotate your Terminator in the respective direction. The MiniScanner in the bottom left corner of the screen will help you as you look for the relic.

The first obstacle you will encounter is a closed door. Pressing the ▲ button when you are standing next to the door will open it, allowing Amael to continue in his quest. Alternatively, walk into the door and it will automatically open. Once you have found the relic, move close to it and press the ▲ button to pick it up. The relic icon will appear in the bottom right of the screen to show that you have picked it up.

You now have to move Amael to the Space Hulk's exit. This is best done from the Tactical Operations screen, so press the **SELECT** button to return there.

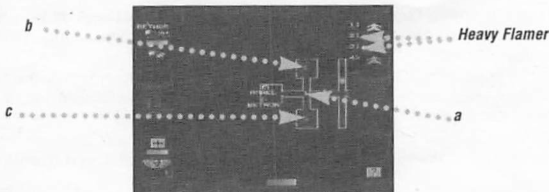
The cross-hatching at the right-hand side of the Map represents the exit. Position the cursor on the cross-hatching and press the **X** button. This will issue Amael with the Advance order, which means that as soon as the game resumes he will walk to that point automatically.
You will know that the order has been issued when the number 2> appears in the Terminator's Order Panel in the top right of the screen.



Advance order

Terminator Order Panel

Once you have issued Amael with the command, press the ▲ button to take control of Bethor. His mission is to flame the four cross-hatched rooms on the Scanner. This is a good opportunity to practise using the Orders function.

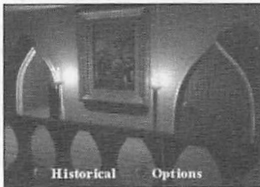


9. Position the cursor at point (a) in the above screenshot and press the **X** button to order Bethor to advance to this point. Note that he will not mov until you return to the gamescreen, or your allocation of Freezetime runs out. Having given this first 'movement order', you need to order him to fire when he reaches his objective. Cycle through the Orders list by pressing the ● button until the Heavy Flamer icon appears. Position the cursor at point (b) and press the **X** button. This will order Bethor to fire his Heavy Flamer at that point. Repeat the procedure at point (c). Now press the **SELECT** button to return to the Action screen, and watch as Bethor carries out the orders you have issued him.
10. Once Bethor has flamed the two rooms, he still has to do the same with the other two rooms. You should now be able to order him to do this press the **SELECT** button to return to the Tactical Operations screen and follow the same procedure as above.
11. Once you have got Bethor to flame all four rooms, direct him to the same position as Amael to complete the mission. If you go wrong at any point, press the **START** button to bring up the Quit option. Quit the mission and start again, following the instructions above. It should not b long before you feel comfortable with the basic controls, and can try your hand at the other Training missions.

NOTE: A word about Close Combat

Genestealers are deadly opponents. Do not let them get too close, or they will tear you asunder, even despite your Terminator armour; it is far better to kill at long range if you can. However, should you find yourself face to face with a Genestealer, take heed of this advice: First, offer a prayer to the might of the Emperor, for your chances of survival are slight, Next, watch for the Genestealer's lightning fast strike, and attempt to parry his wickedly sharp claws. Finally, when the opportunity presents itself, attack back with your Close Combat weapon.

FROM THE ANTECHAMBER



MOVEMENT:

Your first priority will be movement around the Space Hulk. This is performed as follows:

Rotate Left or Right: Pressing **Left** or **Right** on the Directional button will rotate your Terminator suit in the respective direction.

Advance: Pressing **Up** on the Directional button will cause your Terminator suit to walk forward in the direction it is facing.

Retreat: Pressing **Down** on the Directional button will cause your Terminator suit to walk backwards away from the direction you are facing.

Look up: Holding down the **L1** button while pressing **Down** on the Directional button will rotate the top half of your Terminator suit to face pwards, allowing you to look and shoot at the ceiling.

ook down: Holding down the **L1** button while pressing **Up** on the Directional button will rotate the top half of your Terminator suit to face ownwards, allowing you to look and shoot at the floor.

im: You can rotate left or right more slowly, allowing you to aim at Genestealers who are just in view around a corner. This is done by holding e **L1** button and pressing **Left** or **Right** on the Directional button.

OMBAT:

will not be long before your Terminator encounters hostiles. You will have to use one of your array of weapons to deal with them in a righteous inner. Control of these weapon systems is as follows:

oot weapon 1: Pressing the **X** button will fire the Terminator's projectile weapon, usually a Storm Bolter, in the direction you are facing. close combat the **X** button will cause the Terminator to try and hit his enemy with his close combat weapon, which is usually a Power Glove

oot weapon 2: Some Terminator's are armed with a Grenade Launcher as a secondary projectile weapon. This can be fired by pressing the ● ton.

rry: When in close combat pressing the ● button will cause your Terminator to attempt a parry, warding off the slash of a Genestealer's claws.

lf Destruct: If your Terminator is carrying a Thunder Hammer or a Heavy Flamer you can self-destruct the weapon in a huge explosion by lding down the **R1** button and pressing the ● button. You will be instantly killed, but your sacrifice may be justified by the casualties you inflict on the foe.

ll Auto: If your Terminator is carrying an Assault Cannon, press **R1** and **X** to fire on Full Auto.

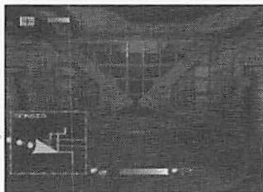
TIONS:

me missions require certain objects to be moved from one place to another, or certain doors to be shut to stem the wave of attacking nestealers. These actions are performed as follows:

en/Close/Cut through Door: If your Terminator is facing a functional door, pressing the ▲ button will cause the door to open or shut. If your minator is armed with a Chain Fist pressing the ▲ button will allow you to use it in an attempt to cut through a jammed door or a bulkhead.

ck up/Drop: If your Terminator is carrying an object you can put it down by pressing the ▲ button. If you are not carrying anything and are nding next to an object you can pick it up by pressing the ▲ button.

MINISCANNER:

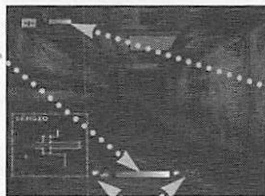


In the bottom left corner of your visor you will see a MiniScanner displaying the area around your Terminator. Fellow Terminators appear as light blue icons, whereas members of the alien scourge appear in purple. Objects appear on the Scanner as yellow circles. For more information consu *The Map Screen* section. The MiniScanner can be manipulated as follows:

Move MiniScanner display: You can look at more distant areas of the Hulk by holding down the **R1** button and moving the Directional buttor This will move the MiniScanner display accordingly, allowing you to scout out objectives and the presence of enemies.

Reset MiniScanner display: Once you have moved the MiniScanner around you will probably want to reset it to focus on your Terminator. You can achieve this by pressing the **L1** + **R1** buttons together.

INFORMATION BARS:



To the right of the MiniScanner you will see the following information displayed:

Freeze Time Remaining: This displays the amount of time you can spend in Freeze Time (see *Freeze Time* section).

Inventory: Either side of the Freeze Time bar are displayed the weapons you have on your left and right arms respectively

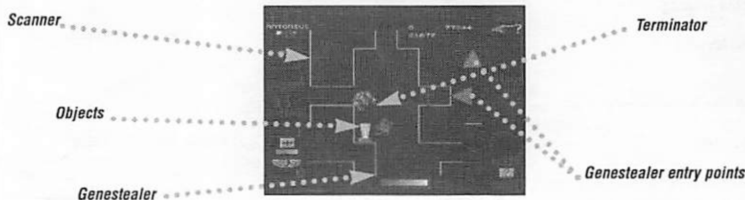
Attrition: In the top left of the screen is displayed the attrition bar. Attrition is caused by exposing your Terminator to damage from fire and enemy Bolter shells. If your attrition bar is completely depleted your Terminator will die. Your Attrition bar will slowly restore itself as long as you are not being subjected to harmful attacks.

FREEZE TIME

At some point you are going to wish to suspend the frantic action to marshal your thoughts. *Space Hulk* employs a restricted pause option called Freeze Time; pressing the **SELECT** button will pause the game and bring up the Tactical Operations screen, but only for a limited time. The bar at the bottom of the screen indicates how much Freeze Time you have remaining before the game automatically resumes. This means that you have to be quick and decisive when issuing orders to your fellow Terminators. Once you return to the fray you will slowly accrue more Freeze Time, ndicated by the Freeze Time bar slowly increasing. Should you run out of Freeze Time while in the Tactical Operations screen the game will start egardless. Pressing the **SELECT** button again will take you back to the Action screen.

TACTICAL OPERATIONS

/hen you activate Freeze Time you are taken to the Tactical Operations screen, from where you can issue orders to and access information on your ellow Terminators. The following information is displayed:



CANNER:

e Scanner shows the entire Space Hulk. It can be scrolled around by holding down the **R1** button and moving the Directional button. You can om in or out of the Scanner by holding the **L1** button and moving **Up** or **Down** on the Directional button. Pressing the **L1** + **R1** buttons gether will re-centre the Scanner on your active Terminator. The key to the scanner is as follows:

Red Arrows: These are Genestealer entry points, collapsed corridors leading to the Genestealers' dwelling areas. Whenever these are present you are facing an essentially unlimited number of enemies, as every so often a new enemy will enter the Space Hulk from one of these points.

Red Cross-hatching: These are the Objective Areas. Most missions require you to get your Terminators to certain points, or deposit or retrieve objects at certain points. These locations are signified by crossed diagonal lines.

Yellow Circles: Yellow circles denote an object, which may be extra ammunition or a mission requirement.

Light Blue Icons: These are the Space Marine Terminators under your control.

Purple Icons: These are individual enemies hell-bent on the destruction of your squad.

Doors: Doors appear as thick lines across corridors. They are colour-coded as follows:

Grey: Normal door, openable by Terminator or Genestealer.

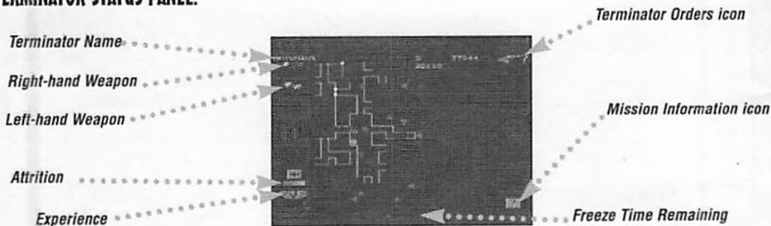
Red: Only Genestealers can pass through red doors

Green: Bulkhead. These doors cannot be opened, and need to be destroyed by Chain Fist or Projectile Weapon

White: Only Terminators can open and shut these doors, although Genestealers can break through them on some occasions.

There are some doors which Terminators can only pass through one way; if they need to go back through it, they will have to destroy it, though this will take a long time. One-way doors are indistinguishable from other doors.

TERMINATOR STATUS PANEL:



This is to be found at the top left of the screen. It displays the following information:

Terminator Name: The name of the active Terminator.

Right-hand Weapon: The weapon the Terminator is carrying in his right hand. This is usually a projectile weapon. Any reloads the Terminator carrying will also appear here.

Left-hand Weapon: The weapon the Terminator has in his other hand. This is always a close combat weapon, although sometimes a Terminato will carry a Grenade Launcher mounted on his Power Glove.

TERMINATOR ORDER PANEL:

This is found at the top right of the screen, and lists the orders the Terminator has been issued with. For more information see *Issuing Orders* below.



STATUS BARS:

The status bars for the active Terminator are at the bottom left of the screen. They give the following statistics for the active Terminator:

Attrition: Attrition is the amount of damage a Terminator can take before dying. See *Attrition* in the Space Hulk section for more information.

Experience: Terminators with more Experience are tougher and better fighters than other Terminators. Whereas all Terminators are battle-hardened and experienced warriors, some have seen so much action that they are even more proficient than normal. Terminators with a high level of experience are more adept in Close Combat, and generally harder to kill all round. In the Campaign section, Terminators who survive a mission become more Experienced as a result, making them tougher in future missions. In the Vigil section, some Terminators will be more Experienced than others, allowing you to use these more able Terminators for the more demanding tasks.

INFORMATION PANEL:

The Information Panel, located at the bottom right of the screen, offers you the chance to remind yourself of the mission objectives and the orders ~u have issued the active Terminator.

lission Information: Moving the cursor to this icon and pressing the **X** button will give you a spoken summary of your mission objectives.

rminator Orders Information: In the Campaign missions you will start off as a junior member of the Terminator squad, and hence will be .lowing the orders issued by the Squad Leader. To recap on the orders you have been given, press the **X** button at this icon. Note that it will only pear until you are promoted to Squad Leader.

EEZE TIME BAR:

cated at the bottom of the screen, the Freeze Time bar shows how much more time you can spend in Freeze Time before the game automatically sumes. For more information see the *Freeze Time* section above.

SUING ORDERS

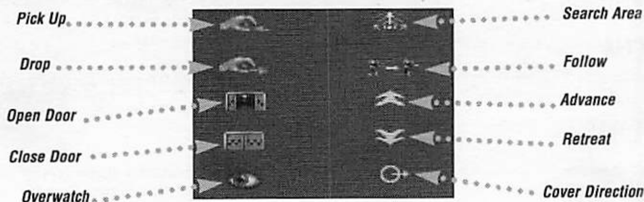
matter how skilled an individual Terminator may be, on his own he stands no chance against the horde of enemies he is likely to encounter on Space Hulk. Massively outnumbered, he will be assaulted from all sides by enemies faster and more agile than he, trying to stem their flow h just a Storm Bolter and a Power Glove. Success on board the Space Hulk relies on inspired leadership, close teamwork, and iron discipline: uphold the honour of your Chapter you must become a master tactician as well as heroic warrior.

THE ORDERING PROCEDURE:

The process of issuing orders is as follows:

1. Cycle through your squad of Terminators using the ▲ button: the name of the active Terminator is displayed next to his icon on the Scanner, while information pertaining to him appears in the Terminator Status Panel and Status Bars. You can cycle through your Terminators in reverse by holding the **R1** button and pressing the ▲ button. To select the Terminator under the crosshair, hold the **L1** button and press the ▲ button.
2. Having selected the Terminator you wish to command, you will see the number 1> appear in his Order Box, with the Advance order symbol (an upwards arrow) beside it. Cycle through the orders list with the ● button. As with Terminator selection, holding the **L1** button and pressing the ● button will reverse the cycle through the orders.
3. If the order you wish to issue is location-specific (such as the Advance order), move the cursor using the Directional button to the point on the Scanner to which you wish your Terminator to move, search, etc. A numbered waypoint, corresponding to the order you are issuing, will appear on the Scanner.
4. Press the **X** button to issue the order you have selected. The number 2> will appear below your already issued order, allowing you to issue another order. The Terminator will perform this order once he has completed the first order. You may repeat this process up to 5 times, or until you issue an order that cannot be followed by another (e.g. the 'Cover this direction order).
5. To cancel an order you have already given, select the appropriate Terminator and press **L1** and **X**. Your most recent order will be cancelled.

THE ORDER LIST:



Here are all the orders that you can issue your Terminators with:

Advance: This is the most basic order. The Terminator will walk forwards to the point you have selected on the Scanner.

Retreat: The Terminator will move backwards to the specified point, ready to lay down suppressing fire on any pursuing enemies.

Overwatch: The Overwatch order is a crucial factor in determining your success. What it basically decrees is that any non-active Terminator (i.e. one not under your direct control) detecting an enemy in his vicinity will turn to face it and attack it until the threat is destroyed. Overwatch is considered to be an on/off state: a Terminator issued with an Advance order will still stop and attack any enemy he detects. All your Terminators commence a mission with Overwatch ON. The only time you will need to issue the Overwatch order is if you wish to turn it off, so a Terminator will act irrespective of any potential threat. For example, you might want a Terminator to move to a point without stopping, or a Heavy Flamer-carrying Terminator to ignore any Genestealer he sees as a possible target, saving ammunition.

Cover Direction: A Terminator given the Cover Direction order will stay stationary, and cover the direction in which he is facing. Any enemy he sees in that direction he will shoot at. Cover Direction is similar to Overwatch, except that a Terminator focuses on one direction unless he really has to defend himself (e.g. a Genestealer approaches him from behind). Cover Direction is more efficient than Overwatch, as a Terminator will detect and deal with enemies selectively, allowing a Squad Commander to establish fields of fire. This order is very useful for covering corridors, establishing a strongpoint and keeping the heat off Terminators engaged in crucial operations. Once you have issued this order you can not give that Terminator any more orders until you choose to change his function.

Pick Up: This order commands a Terminator to move to an object and pick it up. It is issued by positioning the cursor on the object icon on the Scanner (a yellow circle) and issuing the order.

Drop: The opposite of the Pick Up order, the Terminator will move to the point indicated on the Scanner and drop the object in his inventory

Open Door: The Terminator will move to and open the closed door you have indicated with the cursor on the Scanner.

Close Door: The Terminator will move to and close the door you have indicated with the cursor on the Scanner.

Note: With the Open/Close Door commands it is very important that you position the cursor correctly; the side of the door that you position the cursor is the point the Terminator will walk to before performing the action. With Open Door, this can lead to your Terminator taking a massive detour to open the door from the other side, whereas with Close Door you can find yourself shutting a door behind you and exposing yourself to Genestealer attack.

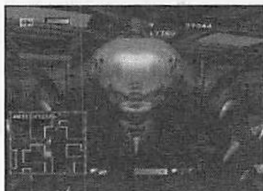
ollow: The Terminator will follow his fellow Terminator that you have indicated with the cursor on the Scanner.

earch Area: A Terminator will go to a specified area and report any objects or items of interest that he can see.

se Weapon: The weapons a Terminator is carrying will also appear on the Orders list. Issuing a Use Weapon order of the specific type will use the Terminator to move to the point indicated on the Scanner and employ that weapon. This order can be used to have a Terminator use his eavy Flamer of a specific area, for example, or use his Chain Fist to cut through a bulkhead.

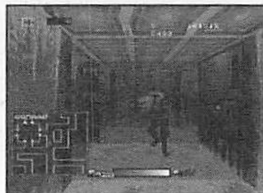
elf-Destruct Weapon: This option is only available to Terminators equipped with a weapon capable of self-destruct, i.e. a Thunder Hammer or Heavy Flamer. It appears as a Weapon icon with a red mark on it. For details of the effect of self-destruct, consult the relevant weapon escriptions in the *Weapons* section.

ENEMIES



PURESTRAIN GENESTEALERS:

The pure form of the alien race, these are the enemies that you will most commonly encounter. Cased in an exceptionally hard carapace that can turn aside Storm Bolter shells and resist the mighty blow of a Power Glove, these creatures are nevertheless incredibly fast. They have six limbs; standing on two hoofed feet, they have a pair of quasi-human arms with hands, and a much larger set of incredibly muscular arms each tipped with three unnaturally sharp claws. The power of a slash from one of these limbs is such that it can easily tear through the plasteel of a Terminator's armour.



HYBRIDS:

A Hybrid is the offspring of a host species infected with Genestealer genetic material. In the case of humans thus infected the offspring is humanoid in appearance, but with a pale mauve skin colouration. The head is bulbous, and full of sharp teeth. Unlike Purestrains, Hybrids usually have only two arms, although a residual third arm is sometimes in evidence. Hybrids are nothing like as ferocious or able as their Purestrain brethren in combat, but their human heritage imparts them with the ability to understand and use weaponry. The Hybrids you encounter will be armed with Bolters, lesser versions of the Storm Bolter carried by Terminators.



MAGUS:

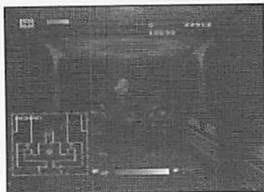
By the time a Hybrid brood has reached the fourth or fifth generation the inherent human potential to develop psychic powers sometimes makes itself felt. At this stage of development the Hybrid is practically indistinguishable from a human, although give-away signs such as preternaturally sharp teeth and a very faint mauve tinge to the skin still persist. Hybrid psykers are known as Magi (singular Magus), and are extremely intelligent and dangerous opponents. Imperial psykers have detected discharges of psychic energies on the Space Hulk, indicating that Magi may be present. If they are encountered, Terminators should be aware of the following possible threats:

Aura: This psychic faculty shields the user in a hazy dome of psychic energy, rendering the Magus immune to physical attack. It takes relatively little effort on the part of the psyker to maintain, and powerful Magi can maintain this defence for long periods of time. The only upside is that while the Aura is deployed no offensive action can be made on the part of the Magus.

Fire: By focusing his thoughts for a few seconds a Magus can give vent to his seething internal rage and hatred in an explosive burst of psychic energy, transforming the surrounding area into a fiery inferno. These flames burn with a supernatural intensity, capable of melting armour in an instant.

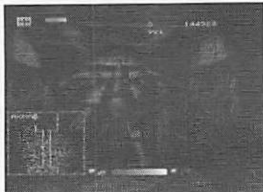
inx: A Magus may elect to use his psychic powers to affect the workings of a piece of machinery. In a Terminator's case this is usually his projectile weapon; a Storm Bolter or Assault Cannon thus affected will either fire massively off-target or else not work at all, whereas a Heavy Flamer may even explode if a Terminator tries to use it when Jinxed.

eleport: If threatened a Magus may choose to expend a huge amount of psychic energy in flipping himself briefly in and out of warpspace: he will fade into nothing, only to appear elsewhere on the Space Hulk. The energy expenditure is so great that even the most powerful Magus is unable to perform this action more than a couple of times in one encounter.



PATRIARCH:

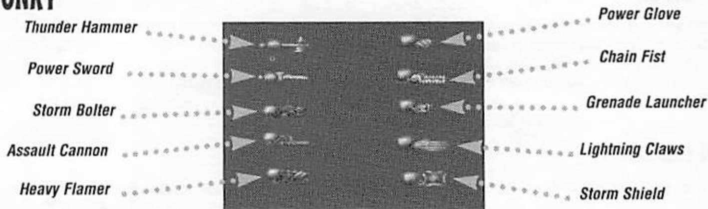
Genestealers are extremely hierarchical creatures, a trait fostered by their brood telepathy. Genehosts revere Hybrids, Hybrids revere Purestrains, and Purestrains revere their Patriarch. The Patriarch is an ancient Purestrain, the progenitor of extended Hybrid clans, and the psychic monitor of the brood. As a result of this extensive psychic activity, Patriarchs often grow fat and immobile, lounging on a makeshift throne as their Psyches drift amongst the minds of their brethren. Their focus on their psychic potential means that they are the only Purestrains to develop active psychic potential, acquiring the powers of Jinx and Hellfire. The pyramidal structure of Genestealer collective consciousness means the Patriarch has a huge pool of psychic energy to draw upon, allowing these abilities to be employed at an extremely powerful level. The Patriarch is an awesome foe to encounter, and his threat is compounded by the fact that, should he be threatened, he will summon every Genestealer within range to his assistance.



CHAOS SPACE MARINES:

Space Marines are undyingly loyal to their Emperor. However, many thousands of years ago, the Emperor's authority was challenged by his right-hand man, Warmaster Horus, who had fallen prey to the evil influence of Chaos. Many Space Marine Legions sided with Horus, unwittingly influenced by the lure of Chaos. The Emperor eventually defeated Horus and his cohorts, but many of the Chaos Space Marine Chapters survived, allying themselves with the Galaxy's more evil elements. It is therefore possible that you may encounter some Chaos Space Marines on the Space Hulk, uneasy allies of the Genestealers, following as they do their own twisted machinations. They will be wearing powered armour, which is not so effective as the Terminator armour of your warriors. Armed with Bolters similar to those carried by Hybrids, they are fearsome foes; perhaps individually weaker than Terminators, in numbers their combat skills may well overwhelm you. It is your duty to eradicate these treacherous heretics wherever you find them.

WEAPONRY



PROJECTILE WEAPONS

STORM BOLTER:

This is the standard armament for all Terminators. Essentially it is a double-barrelled automatic projectile weapon, firing large explosive slugs known as "bolts". These are designed to explode after penetrating the skin of any enemy, causing horrendous trauma to the unfortunate victim's insides. A Storm Bolter is loaded with so many of these bolts that its ammunition is considered to be unlimited in any one mission; however, excessive use can cause the Bolter to heat up and jam momentarily, indicated by the Bolter icon in the terminator's inventory becoming highlighted in red. Once the Bolter is allowed to cool down the jam will clear, allowing the Terminator to lay waste once again.

HEAVY FLAMER:

It is usual for one Terminator in each squad to mount a heavy weapon in place of his bolter to support his Storm Bolter carrying brethren. The most common weapon to be carried is the Heavy Flamer, a very powerful flame-thrower capable of setting large parts of the Space Hulk alight. Tactically, its value is very great, as many missions require certain areas to be set aflame, and so the Heavy Flamer-carrying Terminator should be protected at all costs. Another factor is the limited ammunition a Heavy Flamer can carry; so much fuel is required for one burst that only six shots can be carried at any one time. Even a small amount of front-line action is likely to leave the Terminator armed only with his Power Glove, and very vulnerable to Genestealer attack. Fortunately, there is the opportunity to find more reloads as your squad proceeds through the Space Hulk. A Terminator armed with a Heavy Flamer also has the opportunity, should his position be hopeless, to self-destruct the weapon, utilising all the remaining fuel for one huge explosion, taking as many enemies with him as possible. The Terminator is automatically killed.

ASSAULT CANNON:

The other heavy weapon common in the Terminator arsenal is the assault cannon, a large motor-powered rotary cannon capable of spewing explosive tipped rounds in 10 shot bursts. Its power is such that it can destroy doors and bulkheads with ease, as well as shredding any Genestealer unfortunate enough to stand in its path. Unfortunately, its ammunition expenditure is so prodigious that only 50 bursts of 10 rounds can be carried at any one time; however, as with the Heavy Flamer, extra reloads are located throughout the Space Hulk. It is possible to employ the Assault Cannon in a strafe mode; holding down the **R1** button and pressing the **X** button will fire five bursts in a spread, a tactic which is very effective when heavily outnumbered or faced with a corridor full of Genestealers.

GRENADE LAUNCHER:

Experienced and senior Terminators are entitled to carry a tertiary weapon in addition to Power Glove and Storm Bolter: the Grenade Launcher. Mounted in the Power Glove, it carries six impact-detonating fragmentation grenades. These can be fired in the same way as any other projectile weapon, exploding wherever they hit, and scattering high velocity fragments in a wide area. These grenades are easily capable of killing a large number of Genestealers in one fell swoop, and are of great use in countering the Genestealer tactic of massing their numbers out of line-of-sight before charging down a lone Terminator. The point of impact can be altered by using the Look Up/Look Down commands to aim at the floor or ceiling, and the weapon is triggered using the ● button.

CLOSE COMBAT WEAPONS

POWER GLOVE:

The Power Glove complements the Storm Bolter as the other half of the standard Terminator armament. Essentially, it is a large and extremely powerful hydraulic fist that also contains a powerfield device, which surrounds the Power Glove with an aura of crackling energy. This combination of strength and energy makes a Terminator an extremely potent foe in close quarters combat, giving him a chance of victory even against the furious assault of a Genestealer. The combination of Storm Bolter and Power Glove makes the Terminator an awesome combat force both at range and in a mêlée.

CHAIN FIST:

One of the problems Terminators encounter on Space Hulks are impassable bulkheads. To cope with this problem the Adeptus Mechanicus designed the Chain Fist. It comprises a Power Fist mounting a large, heavy duty chainsaw. The Power Glove's generator encases the chainsaw in a powerfield, making for an extremely effective cutting tool, perfectly adequate for carving through armour plate. In combat, however, it is too unwieldy to be truly effective, and Chain Fist-equipped Terminators have little better survival statistics than those equipped with Power Gloves.

POWER SWORD:

Terminator Sergeants and Captains usually carry a Power Sword in place of the more usual Power Glove. Basically, it is a sword that contains a powerfield device similar to the one installed in a Power Glove. The field generated around the weapon's blade makes it incredibly sharp, so that it can slice through armour or a Genestealer's chitinous carapace with ease. The Power Sword is a weapon of honour and reverence, which is why it is generally carried by experienced and proficient senior Space Marines. A blazing Power Sword is a deadly close-quarters weapon, a match even for the slashing claws of the Genestealer brood.

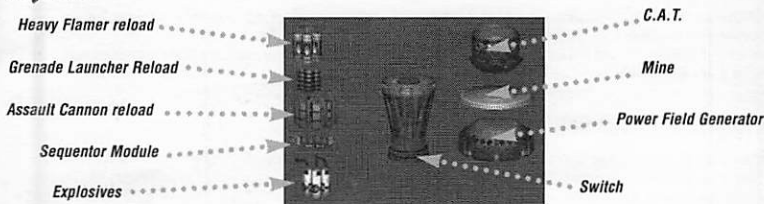
THUNDER HAMMER AND STORM SHIELD:

In certain circumstances a Terminator Squad Commander may elect for one or more of his squad to dispense entirely with his ranged weapons and instead carry one of two special close combat weapon combinations. This is especially true when Terminators are fighting Genestealers, who are more than a match for normal Terminators in hand-to-hand combat. The first of these special combinations is the Thunder Hammer and Storm Shield. In place of his ranged weapon the Terminator carries a large hammer that contains a powerfield device similar to the one in the Power Glove or Power Sword. However, instead of powering a constant energy field around the weapon as normal, this generator is programmed to discharge a massive release of energy only when the head of the hammer is smashed against a foe. This conservative expenditure of energy means that the Thunder Hammer's blow strikes with a far greater destructive force than either Power Glove or Power Sword. The Thunder Hammer is complemented by the Storm Shield, a large cruciform shield that utilises power sources inside the Terminator's armour to generate a protective energy field. Of course, the absence of a ranged weapon in this combination may mean that a lone terminator might find himself swamped by Genestealers with no chance of defeating them all. In such a situation he has the option of discharging all of his remaining energy in one thunderous explosion. This discharge will automatically kill the Terminator himself, but the concomitant casualties inflicted upon the enemy could prove to be decisive.

LIGHTNING CLAWS:

Instead of a Thunder Hammer and Storm Shield combination a Squad Commander may elect to equip one of his squad with Lightning Claws. These consist of four claw-like blades mounted on each arm, each blade being sheathed in a powerfield as with other Terminator weapons. A slash from one set of these claws could be compared to be hit by four Power Swords at the same time, and as the Terminator carries two sets of these claws he becomes an awesome force in close combat. Naturally, they take a good deal of skill to use properly, but in the right hands Lightning Claws allow a Terminator to fight even more effectively than a Genestealer.

OBJECTS



Some missions will commence with your Terminators equipped with certain key objects necessary for the completion of your task, and from time to time you will encounter objects in the Space Hulk which may help or hinder you in your mission. Objects can be picked up or placed down using the ▲ button. To pick up objects, your Terminator must be equipped with Power Gloves. Objects you are likely to encounter include the following:

HEAVY FLAMER RELOAD:

Picking up this will give a Terminator with a Heavy Flamer another six shots.

GRENADE LAUNCHER RELOAD:

Picking up this will give a Terminator with a Grenade Launcher another six shots.

ASSAULT CANNON RELOAD:

Picking up this will give a Terminator with an Assault Cannon another fifty shots.

POWER FIELD GENERATOR:

This useful piece of kit consists of a larger version of the Power Field devices found in Power Gloves and Power Swords. It projects a large conical Power Field which is impassable by Genestealers or Terminators. This can be very useful for blocking off Genestealer entry points, or covering the backs of Terminators by sealing off areas of the Hulk you've already explored. It activates as soon as it is placed on the ground.

SEQUENTOR MODULE:

The sequentor module is an essential part of a warp drive engine, which governs the course of the ship as it powers through the dangers of warpspace. Safeguards in every warp engine prevent activation if a sequentor module is not present.



EXPLOSIVES:

Some missions require the placement of explosive charges in key positions. Be careful not to shoot these objects as they will explode violently, killing any Terminator in the vicinity.

MINES:

Some parts of the Hulk are littered with semi-autonomous smart mines, programmed to detonate in the presence of certain enemies; some of them are programmed to detonate in the presence of Terminators, whereas others will detonate once they detect a Genestealer in the vicinity.

C.A.T.:

C.A.T. stands for Cyber Altered Task unit; it is an autonomous self-mobile drone with a number of programs, used for performing tasks such as investigation, maintenance, information acquisition, etc., in environments difficult or dangerous for Terminators to access.

SWITCH:

Some missions require a certain number of Switches to be turned off or on, deactivating doors, sealing airlocks, and activating machinery in other parts of the Hulk. A Switch is activated by pressing the ▲ button while facing it, much as you would pick up an object. The Switch will light up, indicating that it has been activated.

CREDITS

Developed by: Key Game

Game Design: Nick Wilson, Kevin Shrapnell, Andy Jones

Original Board Game: Richard Halliwell, Games Workshop Studio

Original Programming: Nick Wilson, Mike Richardson, Tony Summerhayes

Music and Effects: James Hannigan, Adam Pracy

Graphic Design: Andy Jones, Chris Perigo, Chris Hubbard

Additional Artwork: Games Workshop

PlayStation Programming: Mark Rabjohn, John Stephens, Peter Harrap

Producer for Krisalis: Tony Kavanagh

Audio: Trevor Davis, Chris Nicholls, Ashley Richardson

Video: Jason Lord

Game Testing: Matt Price, Simon Heslop, Julian Glover

Quality Assurance: Chris Chaplin

Marketing: Clive Downie

Documentation: Matthew Miles Griffiths

Documentation Layout: Anita K. Legg, Fiona Curren

Published by: Electronic Arts

Assistant Producer: Alex Camilleri

Producer: David Amor

Executive Producer: Joss Ellis

NOTICE

LIMITED WARRANTY

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this computer software product that the recording media on which the software programs are recorded will be free from defects in materials and workmanship for 90 days from the date of purchase. During such period defective media will be replaced if the original product is returned to Electronic Arts at the address on the rear of this document, together with a dated proof of purchase, a statement describing the defects, the faulty media and your return address.

This warranty is in addition to, and does not affect your statutory rights in any way.

This warranty does not apply to the software program themselves, which are provided "as is", nor does it apply to media which has been subject to misuse, damage or excessive wear.

RETURNS AFTER WARRANTY.

Electronic Arts will replace user-damaged media, current stocks allowing, if the original media is returned with a Eurocheque or postal order for £7.50 per CD, payable to Electronic Arts Ltd.

Please remember to include full details of the defect, your name, address and, where possible, a daytime telephone number where we can contact you.

Electronic Arts Customer Warranty, P.O. Box 835, Slough, SL3 8XU, UK.

If you have any queries about this product, Electronic Arts' Customer Service department can help.

Call us on (01753) 546465 Monday to Friday during normal business hours.

Précautions d'emploi

• Ce CD contient un logiciel pour la console de jeux vidéo PlayStation. N'utilisez jamais ce CD sur une autre console, cela risquerait de l'endommager. • Ce CD est conforme aux spécifications de la PlayStation pour le marché européen uniquement. Il ne peut en aucun cas être utilisé avec les versions PlayStation régies par d'autres spécifications. • Lisez avec attention le manuel d'utilisation de la PlayStation pour vous en servir correctement. •Lorsque vous insérez le CD dans la console, assurez-vous que les données écrites soient au-dessus • Evitez de poser les doigts sur le CD, tenez-le plutôt par les extrémités. • Assurez-vous que le CD soit propre et qu'il ne soit pas rayé. S'il est sale, nettoyez-le délicatement avec un tissu doux. • Ne jamais laisser le CD proche d'une source de chaleur, exposé aux rayons du soleil ou dans un endroit humide. • Ne jamais utiliser un disque fendu, voilé ou réparé avec de l'adhésif, cela pourrait entraîner des problèmes de fonctionnement.

Avertissement sur l'épilepsie

Pour votre santé, faites des pauses de quinze minutes toutes les heures. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. Ne vous tenez pas trop près de l'écran et jouez à bonne distance de l'écran de télévision. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Nous vous conseillons d'être attentifs lorsque vous jouez aux jeux vidéo. Si vous présentez un des symptômes suivants : vertiges, troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires, perte de conscience, troubles de l'orientation, troubles mentaux, mouvements involontaires et/ ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu video

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo connectable à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes le heures.

Le service consommateur de Electronic Art est disponible dans chaque territoire. Il vous suffit de contacter la HOT LINE de votre pays dont la liste figure à la dernière page du manuel. Les numéros de téléphone des services consommateurs mentionnés concernent EXCLUSIVEMENT un Support Technique pour la PlayStation.





SLES-00207

SPACE HULK™ : VENGEANCE OF THE BLOOD ANGELS™

AVERTISSEMENT AUX POSSESSEURS DE TELEVISEURS GRAND ECRAN A PROJECTION



Des images fixes ou stationnaires peuvent causer une détérioration irréversible du tube cathodique de votre téléviseur en en marquant les luminophores de manière définitive. C'est la raison pour laquelle il est déconseillé d'utiliser les jeux vidéo de manière répétée ou prolongée sur les téléviseurs grand écran à projection.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU VOTRE ENFANT

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumière clignotante ou de sources lumineuses de notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

SOMMAIRE

Français

INTRODUCTION

Nous sommes au 41ème millénaire. Depuis 2000 ans, l'humanité a colonisé une grande partie de la galaxie, grâce à une fantastique invention, le Warp Drive, qui permet de parcourir des milliers d'années lumière en quelques heures. Les humains prospèrent au sein d'un Empire pan-galactique placé sous l'égide d'un Empereur au psychisme si puissant qu'il est immortel. Les défenseurs de l'Empire, les Legiones Astartes ou Marines de l'Espace (Space Marines), résultat de manipulations biogénétiques, sont capables de prouesses surhumaines. Ils veillent en permanence et sont chargés d'éliminer toutes les menaces qui pèsent sur l'humanité dans tout le cosmos.



Vous êtes un Space Marine, et vous appartenez à un des Chapitres les plus anciens et les plus respectables, celui des Blood Angels, dont les exploits remontent aux premiers jours de l'Empire. Vous avez réussi à prouver votre valeur, même au sein d'une telle élite, si bien que vous venez d'être assigné à la division Terminator. Sur les milliers de guerriers qui forment un Chapitre de Space Marines, seuls les 100 plus valeureux sont jugés dignes d'un tel honneur. Les Terminators, protégés par une formidable armure Tactical Dreadnought, sont des guerriers d'exception. Protégés des armes conventionnelles les plus redoutables par leur carapace d'acier, armés des systèmes les plus destructeurs qui existent, les Terminators ne craignent aucun adversaire, aussi puissant soit-il.

Les Genestealers, qui appartiennent à une race étrange et terrifiante, sont sans aucun doute les ennemis les plus sournois de l'humanité. Ces reptiles immenses dotés de six membres blindés font preuve d'une incroyable agilité et d'une cruelle férocité pendant les combats. Un Genestealer ne connaît pas la peur, il se bat sans se soucier des risques qu'il peut courir. D'une résistance incroyable, ces reptiles ont la peau dure, mais ils savent donner la mort avec une aisance terrifiante. Il n'est donc pas étonnant que les Genestealers soient considérés comme une menace suprême pour la survie de l'humanité. Sans oublier qu'un autre élément vient compléter cet horrible tableau : les Genestealers sont incapables de se reproduire entre eux, ils doivent donc compter sur les autres races pour se multiplier.

Le procédé qu'ils emploient pour y parvenir est monstrueux : lorsqu'un Genestealer trouve un hôte potentiel, par exemple un humain, il le regarde fixement dans les yeux, tel un serpent terrien qui hypnotise sa proie. Une fois les sens de leurs victimes endormis, les Genestealers déroulent leur langue, qui est munie d'un tube creux et pointu, l'ovipositeur. Il leur permet de transpercer la peau de l'hôte au cours d'un simulacre de baiser grotesque qui ne vise en fait qu'à déposer une petite cellule en forme d'oeuf, et qui contient le profil génétique du reptile. Cette cellule, aussi maligne qu'une tumeur, se métastase ensuite dans tout le système organique de son hôte pour altérer son patrimoine génétique. Les victimes ne manifestent aucun symptôme de l'infestation. En fait, leur santé s'améliore, elles bénéficient même de certaines qualités des Genestealers : leur force, leur résistance et leur longévité. Ce n'est que lorsque ces victimes veulent procréer qu'ils constatent la terrible réalité.

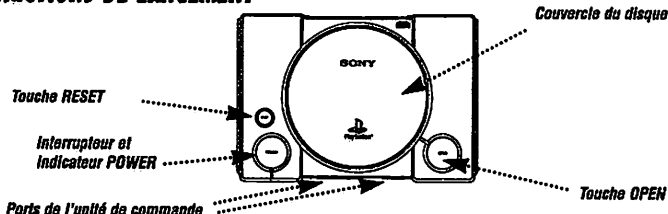
Elles donneront en effet naissance à un Hybride, une créature bâtarde, mi-humaine et mi-Genestealer. L'Hybride a lui aussi un ovopositeur qu'il utilisera de la même manière que ses congénères de Pure Souche. Le cycle continuera ainsi, chaque génération ressemblant toujours plus à l'espèce hôte. Les Hybrides deviennent difficiles à détecter dès la quatrième génération, si ce n'est par leurs dents plus acérées que la normale, ou une légère coloration pourpre de leur peau. Les enfants de la quatrième génération peuvent être conçus de manière conventionnelle, par voie sexuelle normale, et seront des Hybrides, des membres normaux de l'espèce hôte, ou des Genestealers de Pure Souche, les seuls capables d'engendrer d'autres Genestealers de Pure Souche. Toutes les générations sont liées par une même communauté psychique, et Hybrides comme Genestealers de Pure Souche se considèrent comme des membres de la même race.

Le mode de reproduction des Genestealers représente un danger incommensurable pour l'Empire, car des planètes entières risquent de tomber aux mains de ces créatures. De plus, les Humains touchés gardent une apparence normale et ont tendance à rester très discrets sur le mal insidieux qui les frappe. En fait, selon toute probabilité, une planète sera entièrement affectée bien avant qu'une institution externe ne puisse remarquer les premiers signes d'invasion. La seule solution reste alors l'épuration totale suivie d'un repeuplement. C'est pourquoi les autorités impériales tiennent à éradiquer les Genestealers à la source, bien avant qu'ils aient la moindre chance d'atteindre une des planètes voisines. Le premier contact des Genestealers avec l'humanité se produit généralement par l'intermédiaire des Space Hulks. Ces épaves sont des vaisseaux humains qui se sont perdus dans le Warpspace à cause d'un mauvais fonctionnement de leur Warp Drive, ou tout simplement victimes des aléas inhérents aux voyages dans une dimension aussi instable que le Warpspace. Une fois que les équipages humains de ces vaisseaux en perdition sont morts, les Genestealers et leurs Hybrides s'installent à bord des épaves et se mettent en hibernation, en attendant qu'elles dérivent vers d'autres planètes habitées, propres à l'invasion et à la domination génétique.

C'est pourquoi chaque fois qu'un Space Hulk est repéré à proximité d'une planète humaine, les courageux Space Marines sont envoyés pour l'éliminer, évitant ainsi que d'autres planètes soient victimes de la malédiction des Genestealers. Mais l'efficacité au combat de ces monstrueux reptiles est telle que les seules escouades capables de les vaincre sont celles des Terminators. Vous en faites partie, et votre mission est la suivante : éliminer définitivement la menace des Genestealers dans toute la galaxie en les exterminant jusqu'au dernier...

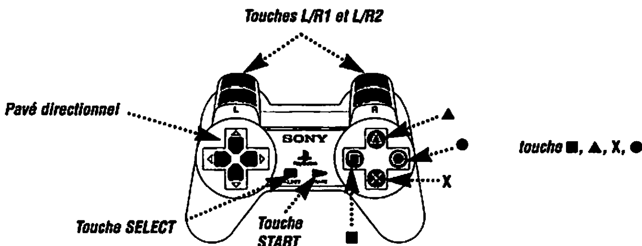
Gloire à l'Empereur ! Mort aux Genestealers !

INSTRUCTIONS DE LANCEMENT



1. Installez votre PlayStation™ en suivant les instructions du manuel d'utilisation.
   Avant d'insérer ou de retirer un CD de votre lecteur, vérifiez que votre appareil est bien éteint.
2. Insérez le disque de Space Hulk™: Vengeance of the Blood Angels et refermez le couvercle du disque.
3. Branchez les unités de commande (manettes) et allumez votre PlayStation™.
4. Suivez les instructions affichées à l'écran pour commencer une partie.

RECAPITULATIF DES COMMANDES



COMMANDES DU JEU :

Pavé directionnel gauche	Tourner à gauche
Pavé directionnel droit	Tourner à droite
Pavé directionnel haut	Avancer
Pavé directionnel bas	Reculer
Touche L1 + Pavé directionnel Haut/Bas	Regarder vers le haut et le bas
Touche L1 + Touche Gauche/Droite	Tourner doucement
Touche R1 + Pavé directionnel	Défilement du mini-scanner
Touche L1 + touche R1	Recentrage du mini-scanner sur le Terminator actif.
Touche R1 + touche X	(uniquement avec le Canon d'Assaut) Tir entièrement automatique
Touche R1 + touche X	Autodestruction (si vous êtes armé d'un Heavy Flamer ou d'un Thunder Hammer)
Touche START	Pause pour quitter le menu
Touche SELECT	Arrêt du temps et affichage de la carte
Touche R1 + touche SELECT	Affichage de la carte sans arrêter le temps
Touche X	Tir de l'arme 1 - Frapper en combat rapproché
Touche ▲	Prendre et poser un objet, ouvrir et fermer une porte, découper une porte (si vous êtes équipé(e) d'un Chain Fist)

COMBATS RAPPROCHÉS :

Touche X	Attaquer
Touche ●	Bloquer ou parer

CONTRÔLE DES OPÉRATIONS TACTIQUES :

Pavé directionnel gauche	Déplacer le viseur vers la gauche
Pavé directionnel droit	Déplacer le viseur vers la droite
Pavé directionnel haut	Déplacer le viseur vers le haut
Pavé directionnel bas	Déplacer le viseur vers le bas
Touche R1 + Pavé directionnel	Défilement de la carte
Touche L1 + Pavé directionnel Haut/Bas	Zoom avant et arrière sur la carte
Touche X	Envoyer l'ordre sélectionné au Terminator
Touche ●	Défilement des commandes
Touche ▲	Défilement des Terminators disponibles
Touches L1 + R1	Centrer la carte sur le Terminator sélectionné
Touche L1 + Pavé directionnel Gauche/Droite	Activer et désactiver les noms des Terminators
Touche R1 + touche X	Annuler la dernière commande
Touche SELECT	Retour à l'écran d'action
Touche L1 + touche ●	Inversion du sens de défilement des ordres
Touches L1 + ▲	Sélectionner le Terminator en surbrillance
Touche R1 + touche ▲	Inversion du sens de défilement des noms des Terminators

DEMARRAGE RAPIDE

Space Hulk est un jeu aux aspects divers, qui demande à la fois une certaine habileté et des compétences tactiques. En raison de la complexité des détails du jeu, il est possible qu'au début, vous ayez du mal à suivre l'action. Les paragraphes suivants vous guideront pas-à-pas dans votre première mission, une tâche relativement simple qui vous permettra de vous familiariser avec certaines difficultés du jeu.

1. Après avoir lancé le jeu, vous vous retrouverez dans l'Antichambre, dont la porte gauche est ouverte. Appuyez sur la touche **X** pour entrer dans le Vigil, où l'option d'entraînement **TRAINING** sera déjà sélectionnée.

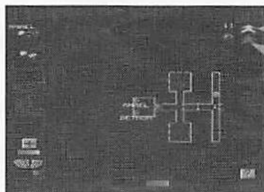
2. Appuyez sur la touche **X** pour voir la liste des numéros des missions d'entraînement **TRAINING**. La mission **PURGE AND RETRIEVE** sera déjà sélectionnée. Appuyez à nouveau sur la touche **X** pour écouter le briefing de mission, au cours duquel on vous expliquera qu'Amael et Bethor doivent atteindre l'autre extrémité du Space Hulk pour retrouver une relique, et purifier par le feu certaines salles en passant...

3. Appuyez sur la touche **X** pour commencer la mission. Vous contrôlerez alors le Terminator Amael, qui est chargé de trouver la relique. Un appui sur la touche **SELECT** aura deux effets immédiats: le temps sera momentanément suspendu dans le jeu (pour une période limitée et dont la longueur est indiquée par une barre en bas de l'écran) et vous activerez la carte des opérations tactiques, sur laquelle la fameuse relique est représentée par un point jaune. Appuyez à nouveau sur la touche **SELECT** pour revenir à l'écran d'action.

4. Utilisez le pavé directionnel pour diriger votre Terminator jusqu'à la relique. Le bouton **haut** du pavé directionnel permet d'avancer, les touches **gauche** et **droite** de tourner dans la direction correspondante. Utilisez le miniscanner pour localiser la relique en bas à gauche de l'écran.

5. Le premier obstacle que vous rencontrerez sera une porte fermée. Pour l'ouvrir, appuyez sur la touche ▲ lorsque vous serez suffisamment près d'elle. Amael pourra alors poursuivre sa quête. Sinon, dirigez-vous vers la porte, elle s'ouvrira automatiquement. Une fois que vous aurez repéré la relique, rapprochez-vous d'elle avant d'appuyer sur la touche ▲ pour la récupérer. L'icône de la relique apparaîtra en bas à droite de l'écran pour vous indiquer que vous l'avez ramassée.

6. Il ne vous reste plus qu'à guider Amael jusqu'à la sortie du Space Hulk. Il serait donc préférable de le faire à partir de l'écran tactique. Appuyez sur la touche **SELECT** pour revenir à cet écran.

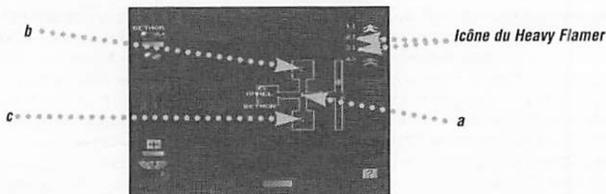


Ordre d'avancer

Panneau des ordres du Terminator

7. Les hachures à droite de votre écran représentent la sortie. Placez le curseur sur ces hachures et appuyez sur la touche **X**. Amael recevra alors l'ordre d'avancer, et il avancera automatiquement vers le point désigné dès que le jeu reprendra. Dès que l'ordre a bien été reçu, le chiffre 2> sera affiché sur le Panneau d'Ordres du Terminator, en haut à droite de l'écran.

8. Une fois votre ordre envoyé à Amael, appuyez sur la touche ▲ pour prendre le contrôle de Bethor. Sa mission consiste à incendier les quatre salles qui apparaissent en hachuré sur l'écran du scanner. C'est aussi une excellente occasion de vous familiariser avec les ordres et les commandes correspondantes



9. Sur l'écran ci-dessus, placez le curseur sur le point (a) et appuyez sur la touche **X** pour ordonner à Bethor d'avancer vers ce point. Vous remarquerez qu'il ne s'exécutera pas avant que vous soyez revenu(e) à l'écran de jeu, ou si vous avez épuisé votre crédit pour arrêter le temps. Une fois que vous lui avez ordonné de se déplacer, vous devez lui demander de tirer quand il aura atteint son objectif. Faites défiler la liste des ordres en pressant sur la touche ● jusqu'à ce que l'icône du Heavy Flamer apparaisse. Placez ensuite le curseur sur le point (b) et appuyez sur la touche **X**. Bethor recevra ainsi l'ordre d'utiliser son Heavy Flamer à cet endroit. Procédez de la même manière pour le point (c). Appuyez ensuite sur la touche **SELECT** pour revenir à l'écran d'action. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à observer Bethor, qui exécutera les ordres que vous lui avez transmis.

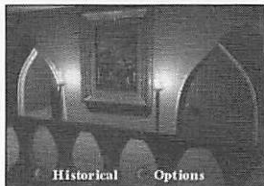
10. Une fois que Bethor aura mis le feu dans deux salles, il devra faire la même chose dans les deux autres. Vous devriez maintenant pouvoir le faire vous-même. Appuyez sur la touche **SELECT** pour revenir à l'écran des opérations tactiques et suivez les instructions indiquées plus haut.

11. Quand Bethor aura mis le feu dans les quatre salles, demandez-lui de rejoindre la même position qu'Amael. Si vous faites une erreur, appuyez sur la touche **START** pour activer l'option "Quit". Quittez la mission et recommencez en suivant les instructions précédentes. Vous devriez rapidement vous familiariser avec les commandes de base, et être en mesure de vous lancer dans d'autres missions d'entraînement.

REMARQUE : Un mot sur les combats rapprochés

Les Genestealers sont des adversaires redoutables. Ne les laissez pas s'approcher trop près, sinon ils vous pulvériseront, malgré votre armure de Terminator. Il vaut nettement mieux essayer de les abattre de loin, autant que possible. Si jamais vous vous retrouvez nez à nez avec un Genestealer, je vous donne un bon conseil : d'abord, priez à la gloire de l'Empereur, car vos chances de survie sont minces. Ensuite, surveillez bien les Genestealers pour anticiper leurs attaques, ils sont plus vifs que l'éclair! Essayez d'éviter leurs griffes acérées. Enfin, à la moindre occasion, ripostez avec une arme adaptée aux combats rapprochés.

APRES L'ANTICHAMBRE



Vous vous retrouverez dans un passage souterrain, enfoui très profond sous les quartiers du Chapitre. Les murs, couverts de trophées de guerre datant de plusieurs millénaires, sont éclairés par la lueur vacillante des torches. Rares sont ceux qui ont eu l'honneur de pénétrer en ces lieux, ceux qui ont été jugés dignes de porter la glorieuse armure des Terminators au combat. Devant vous, vous verrez deux portes ; celle de gauche mène au Sanctuaire des Techmarines du Chapitre, où les Initiés apprennent à maîtriser les commandes complexes des Terminators, ou à se battre dans des batailles simulées contre les terribles Genestealers. Sur votre droite, vous trouverez la porte qui mène au Commandeur des Blood Angels, un vétéran endurci qui a participé à des centaines de combats féroces. Il vous indiquera les objectifs de votre prochaine mission contre les ennemis de l'Empire.

Si vous n'avez aucune expérience du Terminator, vous pouvez vous adresser au Bibliothécaire, il pourra vous aider. Sélectionnez la porte gauche avec le pavé directionnel et appuyez sur la touche **X**. Vous vous retrouverez alors en face du Vigil.

OPTIONS

Dans l'Antichambre, vous pouvez également activer le menu des options en appuyant sur la touche **●**. Vous verrez apparaître les options suivantes :

SFX VOLUME	**Volume des effets sonores**
MUSIC VOLUME	**Volume de la musique**
SPEECH VOLUME	**Volume des voix**
DIFFICULTY	**Niveau de difficulté**

Utilisez les touches **Haut** et **Bas** du pavé directionnel pour choisir une option. Les touches **Droite** et **Gauche** permettent de modifier l'option sélectionnée. Pour revenir dans l'Antichambre, sélectionnez l'option **EXIT** et appuyez sur la touche **X**.

LE VIGIL



Dans le Ministorum des Blood Angels, il y a une salle pétrie de l'histoire du Chapitre et gardée par les plus grands Bibliothécaires, des frères psychiques chargés de préserver l'intégrité spirituelle sacrée du Chapitre. Seuls les Space Marines les plus valeureux sont admis en ce lieu sacré. Pour avoir l'honneur de porter l'armure des Terminators, il faut se soumettre au Vigil, un état de transe psychique profonde qui permet aux Space Marines de revivre la vie et les exploits des plus illustres soldats ayant servi dans le Chapitre. Pendant cette expérience, ils font des rêves et ont des visions des victoires et des défaites du passé, et peuvent prendre le contrôle des anciens guerriers d'autrefois dans leur combat éternel. Si les esprits des Anciens acceptent la candidature de l'Initié, il se réveillera un jour et une nuit plus tard, sera ordonné Space Marine Terminator, et sera prêt à affronter la réalité des combats.

CHOIX DES MISSIONS

TRAINING (ENTRAÎNEMENT)

Il s'agit de quatre missions destinées à vous faire découvrir la dure réalité des combats et des commandes dans un Space Hulk (voir le paragraphe *Démarrage rapide* pour plus d'informations).

SPACE HULK ORIGINALS

Cette option vous permet d'effectuer les missions de la version originale du jeu de plateau Space Hulk.

CLASSIC MISSIONS

Dans les missions classiques, vous trouverez une sélection des meilleures missions du jeu Space Hulk sur PC, édité par Electronic Arts.

FAMOUS MISSIONS

Ces missions "célèbres" retracent les exploits des Terminators les plus héroïques de notre histoire. Ces missions seront pour vous une préparation idéale pour le véritable défi de la Campagne. Notez que lorsque vous terminerez une mission, vous pourrez consulter de nombreuses statistiques. Le tableau de gauche contient les chiffres historiques, le temps qui avait été nécessaire à l'escouade qui avait effectué cette mission. Le tableau central contient vos derniers résultats, vos records personnels étant indiqués à droite, entre parenthèses.

Une fois que vous aurez choisi le type de mission d'entraînement, appuyez sur la touche **X** pour faire activer le menu de toutes les missions dans cette catégorie. Sélectionnez le nom de la mission que vous voulez tenter avec le pavé directionnel et appuyez sur la touche **X**. Une carte de la zone de mission sera alors affichée en fond pour vous donner une idée du champ de bataille, qui verra la victoire ou la défaite des Blood Angels.
Pour faire défiler cette carte, maintenez la touche **R1** enfoncée et utilisez le pavé directionnel. Une voix off vous indiquera les objectifs de votre mission. Si vous vous en sentez capable, appuyez à nouveau sur la touche **X** pour rejoindre le Space Hulk (voir *Dans le Space Hulk*). Si vous voulez écouter à nouveau le briefing de mission, appuyez une nouvelle fois sur la touche ●. Si vous ne voulez pas tenter la mission, appuyez sur la touche ● pendant le briefing. Le menu des missions sera à nouveau affiché et vous pourrez choisir une autre mission avec le pavé directionnel.
Appuyez plusieurs fois sur la touche ● pour revenir aux différents menus.



Français

Si vous réussissez votre mission, vous pourrez tenter la prochaine mission de la série. Dans ce cas, choisissez l'option "Play next mission" et appuyez sur la touche **X**.

Si vous échouez, vous pourrez tenter encore une fois de mener les Blood Angels à la victoire. Dans ce cas, choisissez l'option "Replay last mission" et appuyez sur la touche **X**.

Si vous pensez que vous êtes suffisamment entraîné(e), choisissez l'option "Select another mission" pour accéder à une nouvelle mission, et appuyez sur la touche **X**. Vous reviendrez alors dans l'Antichambre.

LA VENGEANCE DES BLOOD ANGELS :

LA CAMPAGNE SPACE HULK

Notez que pour jouer une campagne de Space Hulk, vous devez avoir une carte mémoire.

Vous émergez du Vigil, inquiet mais fier. Un entraînement difficile et interminable vous a permis d'aiguiser vos compétences, au point que vous avez été jugé(e) digne de représenter les Terminators Blood Angels sur le champ de bataille. Vous préparez votre armure sous l'oeil attentif d'un Techprêtre, quand soudain, le hurlement strident d'une sirène vous indique que vous êtes convoqué(e) chez le Commandeur des Blood Angels pour votre premier briefing. Vous partez en serrant les dents vers son bureau, pendant que le Techprêtre tente désespérément de refermer les dernières charnières de votre armure d'acier.

Pour revenir à l'Antichambre, appuyez sur la touche ● dans le menu principal du Vigil. Sélectionnez la porte de droite avec le pavé directionnel et appuyez sur la touche **X**. Vous entrerez alors dans le bureau du Commandeur, où vous recevrez vos premiers ordres de mission.



Même si vous êtes maintenant un Terminator et que vous faites partie des guerriers les plus redoutables du Chapitre des Blood Angels, vous commencerez votre Campagne au grade le plus bas dans l'escouade des Terminators, et vous n'aurez donc aucun contrôle sur les actions de vos compagnons. En revanche, vous recevrez des ordres de votre Chef, qui vous les communiquera au cours de la mission. Une ligne rouge apparaîtra sur le Miniscanner pour vous indiquer où vous devrez vous rendre pour exécuter les ordres, un carré rouge indiquant votre position exacte pour agir.

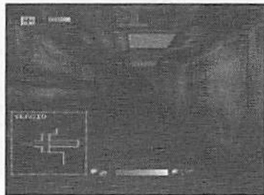
Que votre intervention se solde par une victoire ou un échec, vous disposerez toujours des mêmes options à la fin de chaque mission : la recommencer ou passer à la suivante, en fonction de vos résultats.

Si votre mission est un succès, vous pourrez sauvegarder votre progression. Sélectionnez l'option Save Game (Sauvegarder) et appuyez sur la touche **X**. Notez que la partie sera *aussi* sauvegardée si vous choisissez de passer à la mission suivante. Si vous estimez que vous auriez pu mieux faire dans votre dernière mission, il est préférable de recommencer cette mission.

Il existe un certain nombre de différences essentielles entre la Campagne et les missions d'entraînement, la principale étant le contrôle limité à un seul Terminator en mode campagne. Vous ne pouvez pas passer de l'un à l'autre comme dans les missions d'entraînement. Il est donc impératif que vous restiez en vie, car la mission sera terminée si vous mourez. De plus, il est également important de noter qu'au début de chaque nouvelle mission, vous ne disposez que des Terminators qui ont survécu sous votre contrôle à la mission précédente. Dans la réalité, si un Terminator est tué, il est mort pour toujours. Il est donc essentiel de préserver le plus possible votre escouade pendant les missions, sinon vous risquez de vous retrouver avec un seul Terminator, et dans l'impossibilité d'atteindre certains objectifs. Heureusement, il arrive que d'autres Terminators soient téléportés dans l'épave pour compenser les pertes infligées à vos troupes. Dans les missions de campagne, quand vos hommes atteignent un téléporteur et qu'ils peuvent ainsi recevoir des renforts, la zone de l'objectif de la mission est signalée par des hachures jaunes, et non pas avec les hachures rouges habituelles.

La campagne des Blood Angels sera pour vous l'ultime défi, vous y affronterez les adversaires les plus redoutables dans des missions périlleuses. Mais si vous la menez à son terme, votre nom entrera dans l'histoire des Blood Angels, et vous deviendrez un véritable héros devant l'Eternel. Si vous échouez, des millions d'innocents périront. Priez pour que les compétences acquises pendant le Vigil vous permettent d'être à la hauteur, car les Genestealers ignorent la pitié et ils ne vous épargneront pas.

DANS LE SPACE HULK



Une fois dans le Space Hulk, vous verrez ce qui vous entoure par la visière de votre combinaison de Terminator. A partir de maintenant, l'honneur du Chapitre repose entièrement sur vos épaules. La moindre action a son importance. Procédez comme indiqué ci-dessous :

MOUVEMENTS

Commencez par vous déplacer dans le Space Hulk. Pour cela, suivez ces instructions :

Tourner à gauche ou à droite : Appuyez sur les touches **Gauche** ou **Droite** du pavé directionnel pour faire pivoter votre Terminator dans la direction correspondante.

Avancer : Appuyez sur la touche **Haut** du pavé directionnel, et le Terminator avancera droit devant lui.

Retraite : Appuyez sur la touche **Bas** du pavé directionnel pour reculer.

Regarder vers le haut : Maintenez la touche **L1** enfoncée et appuyez sur la touche **Bas** du pavé directionnel pour que votre Terminator incline la partie supérieure de son corps vers l'arrière. Vous pourrez alors regarder et tirer vers le plafond.

Regarder vers le bas : Maintenez la touche **L1** enfoncée et appuyez sur la touche **Haut** du pavé directionnel pour que votre Terminator incline la partie supérieure de son corps vers l'avant. Vous pourrez alors regarder et tirer vers le sol.

Viser : Vous pouvez aussi pivoter plus lentement vers la gauche ou la droite pour viser un Genestealer que vous repéré au coin d'un couloir : maintenez la touche **L1** enfoncée et appuyez sur les touches **Gauche** ou **Droite** le pavé directionnel

COMBAT

Votre Terminator devra très vite affronter des créatures hostiles. Il faudra alors choisir dans votre arsenal l'arme adaptée à la situation.
Pour bien maîtriser ces armes, lisez ce qui suit :

Tir de l'arme 1 : Appuyez sur la touche **X** pour tirer droit devant vous avec l'arme à projectiles du Terminator, en général un Storm Bolter.
En combat rapproché, si vous appuyez sur la touche **X**, le Terminator tentera de frapper son adversaire avec une arme adaptée, généralement un Power Glove.

Tir de l'arme 2 : Certains Terminators disposent d'une deuxième arme à projectiles, généralement un lance-grenades. Pour tirer avec cette arme, appuyez sur la touche ●.

Parer : En combat rapproché, appuyez sur la touche ● pour que votre Terminator tente une parade pour éviter les griffes meurtrières des Genestealers.

Autodestruction : Si votre Terminator est équipé d'un Thunder Hammer ou d'un Heavy Flamer, vous pouvez faire exploser ces armes dans une gigantesque déflagration: maintenez la touche **R1** enfoncée et appuyez sur la touche ●. Vous serez immédiatement tué, c'est évident, mais votre sacrifice peut être justifié selon la gravité des dégâts infligés à l'ennemi.

Tir entièrement automatique : Si votre Terminator porte un Canon d'Assaut, appuyez sur les touches **R1** et **X** pour tirer.

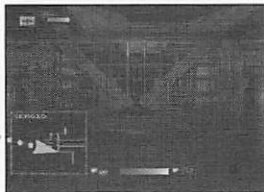
ACTIONS

Au cours de certaines missions, vous devrez parfois transporter des objets d'un endroit à l'autre, ou fermer certaines portes pour endiguer les vagues d'attaque des Genestealers. Les actions possibles sont les suivantes :

Ouvrir, fermer et découper des portes : Si votre Terminator est devant une porte en état de marche, il vous suffit d'appuyer sur la touche ▲ pour l'ouvrir ou la fermer. Si vous disposez d'une Chain Fist, appuyez sur la touche ▲ pour essayer de découper une porte enfoncée ou une paroi.

Prendre et poser des objets : Si votre Terminator transporte un objet, appuyez sur la touche ▲ pour le poser. Pour prendre un objet qui est près de lui, appuyez sur ce même bouton.

MINISCANNER

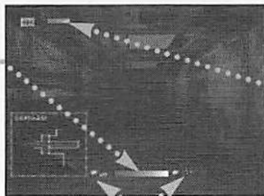


Dans le coin inférieur gauche de votre viseur, vous verrez un MiniScanner couvrant la zone qui entoure le Terminator. Les autres Terminators sont symbolisés par des icônes bleues, alors que ces infâmes Genestealers sont affichés en rouge. Les objets sont indiqués par des cercles rouges. Pour plus d'informations, consultez le paragraphe consacré à la *Carte*. Le MiniScanner répond aux commandes suivantes :

Déplacer l'affichage du MiniScanner : Vous pouvez scanner des zones plus éloignées dans l'Epave en maintenant la touche **R1** enfoncée et en utilisant le pavé directionnel. L'affichage du MiniScanner suivra votre mouvement, ce qui vous permet de repérer plus facilement vos objectifs et les ennemis éventuels.

Retour au réglage initial du MiniScanner : Une fois que vous aurez scruté les environs, vous aurez sans doute envie de recentrer le MiniScanner sur votre Terminator : appuyez simultanément sur les touches **L1** et **R1**.

BARRES D'INFORMATION :



Les informations suivantes s'inscriront à la droite du MiniScanner :

Arrêt du temps encore possible : Cette barre indique votre crédit pour arrêter le temps pendant le jeu (voir le paragraphe *Arrêt du Temps*).

Inventaire : De chaque côté de la barre d'Arrêt du Temps, vous verrez les armes actives pour le bras gauche et le bras droit.

Usure : Vous trouverez la barre d'usure en haut à gauche de l'écran. Votre Terminator subira des dégâts lorsqu'il sera exposé aux tirs et aux obus ennemis. Si cette barre se vide entièrement, votre Terminator sera détruit. Notez toutefois que ces points de dégâts remontent lentement si vous n'êtes pas attaqué(e).

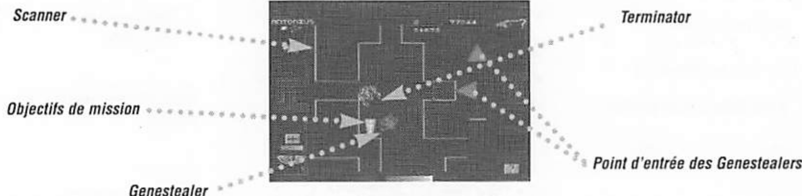
ARRÊT DU TEMPS

Il arrivera forcément un moment où vous aurez envie de suspendre le cours effréné des événements pour reprendre vos esprits. *Space Hulk* permet aux joueurs de disposer d'un temps de pause limité qu'ils peuvent utiliser quand ils le souhaitent. Appuyez sur la touche **SELECT** pour profiter de quelques instants de répit, l'écran des opérations tactiques étant affiché pendant cette pause. La barre affichée en bas de l'écran indique le temps de pause dont vous disposez avant que le jeu ne reprenne automatiquement. Vous devrez donc vous être rapide et déterminé quand vous donnerez des ordres à vos Terminators. Quand vous replongerez dans le feu de l'action, votre temps de pause autorisé remontera lentement. Si vous avez épuisé le temps dont vous disposez, le jeu reprendra, même si vous êtes toujours dans l'écran des opérations tactiques. Pour revenir à l'écran d'actions, appuyez sur la touche **SELECT**.

Français

OPERATIONS TACTIQUES

Lorsque vous arrêtez le temps, vous passerez automatiquement à l'écran des opérations tactiques, qui vous permet de donner des ordres et d'obtenir certaines informations sur vos compagnons. Vous verrez les informations suivantes :



SCANNER

Le Scanner couvre l'intégralité du Space Hulk. Vous pouvez faire défiler l'écran du scanner en maintenant la touche **R1** enfoncée et en utilisant le pavé directionnel. Pour régler le zoom du Scanner, maintenez la touche **L1** enfoncée et appuyez sur la touche **Haut** ou **Bas** du pavé directionnel. Pour recentrer le Scanner sur le Terminator actif, appuyez simultanément sur les touches **L1** et **R1**. Le scanner fonctionne de la manière suivante :

Flèches rouges : Elles représentent les points d'entrée des Genestealers, les couloirs dévastés qui mènent aux lieux de villégiature de ces monstres. Par conséquent, elles vous indiquent que vous pourrez vous trouver en face d'un nombre d'ennemis potentiellement infini. En effet, rien n'empêche vos adversaires de pénétrer dans le Space Hulk par ces entrées.

Hachures rouges : Elles indiquent les zones des objectifs. Dans la plupart des missions, il faudra guider vos Terminators vers un point précis, poser ou prendre un objet en un point donné, etc. Ces lieux sont signalés par des hachures rouges.

Cercles jaunes : Les cercles jaunes indiquent la présence d'objets, qui peuvent être des munitions ou des éléments indispensables pour votre mission.

Icônes bleu clair : Elles indiquent les Space Marines qui sont sous votre contrôle.

Icônes violettes : Elles indiquent vos adversaires, dont le seul objectif est de vous anéantir.

Portes : Les portes sont matérialisées par des lignes épaisses en travers des couloirs. Elles peuvent avoir plusieurs couleurs :

Grises : Porte normale, pouvant être ouverte par un Terminator ou un Genestealer.

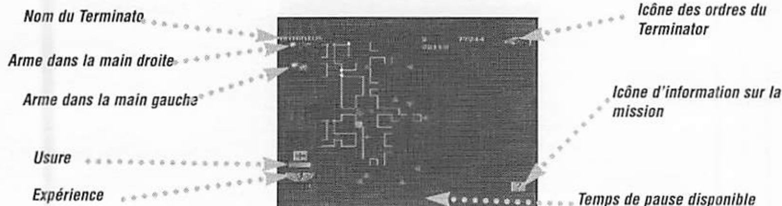
Rouges : Seuls les Genestealers peuvent passer ces portes.

Vertes : Cloisons. Impossibles à ouvrir, il faut les découper avec un Chain Fist ou une arme à projectiles.

Blanches : Seuls les Terminators peuvent ouvrir ou fermer ces portes, mais il arrive parfois que des Genestealers les défoncent.

Certaines portes ne peuvent être franchies par les Terminators que dans un sens. Pour passer dans l'autre sens, il faudra les détruire, ce qui prend plus de temps. Il est impossible de distinguer les portes à sens unique des autres.

PANNEAU DE STATUT DU TERMINATOR



Vous trouverez les informations suivantes en haut à gauche de l'écran :

Nom du Terminator : Nom du Terminator actif.

Arme main droite : Arme dans la main droite du Terminator. Il s'agit le plus souvent d'une arme à projectiles. Les recharges seront affichées ici.

Arme main gauche : Arme dans la main gauche du Terminator. C'est toujours une arme de combat rapproché, même s'il peut parfois être armé d'un lance-grenades monté sur le Power Glove.

PANNEAU D'ORDRES DU TERMINATOR

Vous le trouverez en haut à droite de l'écran. Il contient la liste des ordres reçus par le Terminator. Pour plus de détails, voir le paragraphe *Assignation des ordres* un peu plus loin.

Français

BARRE DE STATUT

La barre de statut du Terminator actif se trouve en bas à gauche de l'écran. Elle contient les statistiques suivantes :

Usure : Il s'agit des dégâts que le Terminator peut supporter avant d'être détruit. Pour plus de détails, voir *Usure* dans la partie Space Hulk de ce manuel.

Expérience : Les Terminators plus expérimentés sont plus efficaces et plus résistants. Tous les Terminators sont des vétérans des combats et ils ont de l'expérience, mais certains d'entre eux ont tellement combattu qu'ils surpassent tous les autres. Ceux qui ont beaucoup d'expérience sont plus efficaces pour les combats rapprochés, et sont les plus difficiles à détruire. En mode campagne, les Terminators qui survivent à une mission gagnent des points d'expérience, et sont ainsi mieux préparés pour affronter les missions suivantes. Dans le Vigil, certains Terminators gagneront aussi plus d'expérience que d'autres, et seront par conséquent plus aptes à effectuer les tâches les plus difficiles.

PANNEAU D'INFORMATIONS

Le panneau d'informations, en bas à droite de l'écran, vous permet de revoir les objectifs de la mission et les ordres transmis au Terminator actif.

Informations sur la mission : Placez le curseur sur cette icône et appuyez sur la touche **X** pour entendre un résumé des objectifs de votre mission.

Informations sur les ordres des Terminators : Vous commencerez les missions de campagne avec le grade de membre junior des Terminators. Vous devrez donc obéir aux ordres du Chef de votre escouade. Pour obtenir un rappel de ces ordres, sélectionnez cette icône et appuyez sur la touche **X**. Notez qu'elle ne sera affichée que lorsque vous serez Chef d'escouade.

BARRE D'ARRÊT DU TEMPS

En bas de l'écran, cette barre vous indique le temps de pause dont vous disposez avant la reprise du jeu. Pour plus de détails, voir le paragraphe *Arrêt du temps*, plus haut.

ENVOI DES ORDRES

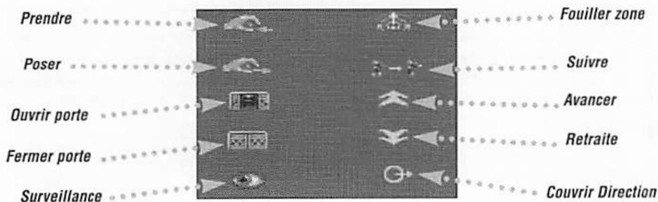
Quel que soit le niveau et l'expérience d'un Terminator, s'il est seul, et même armé d'un Storm Bolter et d'un Power Glove, il n'aura pas la moindre chance face à la horde d'ennemis qui l'attend à bord du Space Hulk. Il serait submergé sous le nombre de Genestealers surgissant de toutes parts, plus rapides et plus agiles. Il faut un chef solide, un véritable esprit d'équipe et une discipline de fer pour avoir une chance de réussir. Pour défendre l'honneur du Chapitre, vous devrez non seulement faire preuve d'un courage héroïque dans les combats, mais aussi prouver que vous êtes un fin tacticien doublé d'un fantastique guerrier!

PROCÉDURE D'ENVOI DES ORDRES

Pour transmettre vos ordres, suivez ces instructions:

1. Faites défiler les Terminators de votre escouade avec la touche ▲: le nom du Terminator actif est affiché en face de l'icône correspondante sur le Scanner, et les informations le concernant sur son panneau et sa barre de statut. Pour les faire défiler en sens inverse, maintenez la touche **R1** enfoncée et appuyez sur la touche ▲. Pour sélectionner un Terminator, maintenez la touche **L1** enfoncée et appuyez sur la touche ▲
2. Après avoir sélectionné le Terminator qui recevra vos ordres, vous verrez le chiffre 1> dans sa fenêtre d'ordres, près du symbole "Avancer" (flèche verticale). Faites défiler la liste des ordres avec la touche ●. Procédez comme pour la sélection du Terminator, maintenez la touche **L1** enfoncée ou appuyez sur la touche ● pour inverser le sens du défilement.
3. Si vous voulez donner un ordre localisé (comme Avancer), déplacez le curseur sur le Scanner avec le pavé directionnel et placez-le sur le point où le Terminator doit se rendre, fouiller, etc. Le chiffre correspondant à l'ordre que vous venez de donner apparaîtra alors sur le Scanner.
4. Appuyez sur la touche **X** pour transmettre l'ordre sélectionné. Le chiffre 2> apparaîtra sous cet ordre, vous indiquant que vous pouvez envoyer un nouvel ordre. Le Terminator l'exécutera dès qu'il aura terminé sa tâche précédente. Vous pouvez ainsi envoyer jusqu'à 5 ordres consécutifs, ou que l'ordre transmis ne puisse pas être suivi d'un autre (ex : couvrez cette direction) .
5. Pour annuler un ordre que vous avez donné, sélectionnez le Terminator qui convient et appuyez sur les touches **L1** et **X**. Le dernier ordre enregistré sera annulé.

LA LISTE DES ORDRES



Voici la liste des ordres que vous pouvez transmettre :

Avancer : C'est l'ordre le plus simple. Le Terminator avancera jusqu'au point sélectionné sur le Scanner.

Retraite : Le Terminator reculera jusqu'au point indiqué, prêt à faire feu sur ses poursuivants éventuels.

Surveillance : La surveillance est un facteur déterminant de votre succès. Cet ordre veut dire que tout Terminator "inactif" (qui n'est pas en train d'obéir à un ordre) qui repérera un ennemi dans son secteur l'attaquera jusqu'à ce que la menace soit anéantie. La surveillance peut être activée ou désactivée. Ainsi, même si un Terminator obéit à l'ordre Avancer, il s'arrêtera pour détruire les ennemis éventuels. Tous vos Terminators sont en surveillance active au début de chaque mission. Vous ne devrez désactiver cette fonction que si vous voulez qu'un Terminator ignore une menace, par exemple pour qu'un Terminator rejoigne un point précis sans s'arrêter, ou pour économiser les munitions de son Heavy Flamer.

Couvrir direction: Un Terminator qui a reçu cet ordre restera immobile et surveillera le secteur droit devant lui, dans une seule direction. Il tirera sur tous les ennemis qu'il repérera dans cette direction. La seule différence avec la surveillance est que le Terminator se concentre sur une direction au lieu de se défendre (par exemple si un Genestealer approche derrière lui). La couverture est plus efficace que la surveillance, car un Terminator détectera les ennemis et les traitera de manière sélective, ce qui permet aux Commandeurs d'établir des lignes de tir. Cet ordre est très utile pour couvrir un couloir, établir une place forte ou couvrir d'autres Terminators engagés dans des opérations délicates. Si un Terminator a été chargé de couvrir une direction, il ne peut plus recevoir d'ordres tant que celui-ci n'est pas annulé.

Français

Prendre : Cet ordre vous permet d'envoyer un Terminator prendre un objet. Pour le transmettre, placez le curseur sur le cercle jaune correspondant à cet objet sur le Scanner.

Poser : Ordre inverse de Prendre. Le Terminator se déplacera vers le point indiqué par le curseur sur le Scanner pour y poser un objet de son inventaire.

Ouvrir porte : Le Terminator avancera pour ouvrir une porte fermée, et que vous lui avez indiquée sur le Scanner avec le curseur.

Fermer porte : Le Terminator se déplacera pour aller fermer la porte que vous lui avez indiquée sur le Scanner avec le curseur.

> **Remarque**: Pour les ordres Ouvrir ou Fermer porte, vous devez placer le curseur avec précision. Le Terminator avancera pour se mettre à côté de la porte indiquée par le curseur. Si vous lui demandez d'ouvrir la porte, il risque de faire un énorme détour pour l'ouvrir par l'autre côté.
> En fermant une porte, vous pouvez aussi être plus vulnérables à une attaque des Genestealers.

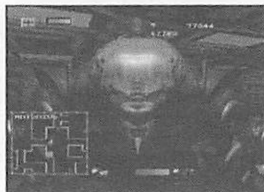
Suivre : Le Terminator suivra celui que vous lui avez indiqué sur le Scanner avec le pointeur.

Fouiller zone : Le Terminator examinera la zone indiquée et vous fera un rapport sur les armes ou les objets qu'il aura trouvé.

Utiliser arme : Les armes d'un Terminator sont également affichées dans la liste des ordres. Cet ordre indique au Terminator de rejoindre le point indiqué sur le Scanner pour utiliser cette arme. Il peut également servir pour utiliser un Heavy Flamer sur une zone spécifique, ou un Chain Fist pour défoncer une cloison.

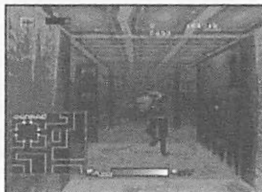
Autodestruction d'une arme: Cette option n'est disponible que si le Terminator dispose d'une arme équipée d'un système d'autodestruction, comme le Thunder Hammer ou le Heavy Flamer. Ces armes sont signalées par une icône avec une marque verte. Pour plus de détails sur les effets de l'autodestruction, voir la description des armes concernées.

ENNEMIS



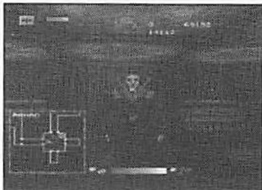
PURESTRAIN GENESTEALERS (GENESTEALERS DE PURE SOUCHE)

Ces extraterrestres génétiquement purs sont les ennemis que vous rencontrerez le plus souvent. Protégés par une carapace extrêmement dure, ils résistent aux projectiles des Storm Bolters ou au souffle puissant du Power Glove, et ils sont incroyablement rapides. Ils ont six membres, se tiennent sur deux jambes, ont deux bras semblables à ceux des hommes, avec deux autres bras démesurément musclés et munis de griffes acérées. La puissance de leurs muscles leur permet de transpercer facilement l'armure en plasto-acier des Terminators.



HYBRIDES

Un Hybride est le résultat de l'infection d'une créature hôte par le patrimoine génétique d'un Genestealer. Dans le cas d'un humain, l'Hybride prendra la forme d'un humanoïde dont le teint sera légèrement violacé. Leur tête est allongée, avec des dents acérées. Contrairement aux Genestealers de Pure Souche, les HYBRIDES n'ont que deux bras, mais un troisième bras atrophié est parfois visible. Les Hybrides sont loin d'être aussi redoutables que leurs semblables de Pure Souche dans les combats, mais leur héritage humain leur permet d'utiliser des armes. Les Hybrides que vous affronterez seront armés d'un Bolter, une version moins puissante du Storm Bolter des Terminators.



MAGUS

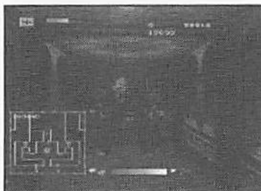
Quand une lignée d'Hybrides atteint la quatrième ou cinquième génération, leur potentiel humain et le développement de leurs pouvoirs psychiques ont fait leur oeuvre. A ce stade, il est quasiment impossible de distinguer un Hybride d'un humain, les seuls signes permettant de les reconnaître étant des dents légèrement pointues et un teint légèrement mauve. Les Hybrides dotés de pouvoirs psychiques sont des Magi (pluriel de Magus). Ce sont des adversaires très intelligents, et donc très dangereux. Les Psykers Impériaux ont détecté des décharges d'énergie psychique dans le Space Hulk, signe de la présence éventuelle de Magi. Face à de tels ennemis, un Terminator doit être particulièrement attentif aux menaces suivantes :

Aura : Cette faculté psychique leur permet de s'entourer d'un bouclier d'énergie psychique qui les protège de toute atteinte physique. Cette protection ne demande qu'une faible énergie pour être maintenue, et ils peuvent donc se protéger pendant très longtemps. Le seul avantage de l'Aura est qu'elle interdit du même coup toute action offensive au Magus.

Hellfire : Il suffit au Magus de se concentrer pendant quelques secondes pour libérer toute sa rage intérieure et toute sa haine dans une explosion d'énergie psychique qui transforme la zone en un véritable enfer. L'intensité de ces flammes est surnaturelle, elle peuvent faire fondre une armure en quelques secondes.

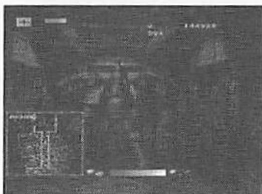
Jinx : Un Magus peut aussi utiliser ses pouvoirs sur un élément d'une machinerie. Dans le cas d'un Terminator, il s'attaquera en général à son arme à projectiles. Un Storm Bolter ou un Canon d'Assaut affecté de cette manière manquera toutes les cibles, et cessera même parfois de fonctionner. Un Heavy Flamer peut même exploser si un Terminator tente de l'utiliser.

Téléportation : Le Magus peut choisir de déployer une énorme quantité d'énergie psychique pour entrer et sortir très rapidement du Warpspace: il disparaîtra pour réapparaître ailleurs dans le Space Hulk. Mais l'énergie nécessaire est telle que même un Magi très puissant ne pourra se téléporter qu'une ou deux fois lors d'une rencontre.



PATRIARCHE

Les Genestealers sont organisés en structures très hiérarchisées, une particularité renforcée par le lien télépathique qui les unit. Les hôtes infestés vénèrent les Hybrides, et les Hybrides vénèrent les Pures Souches, et les Pures Souches vouent à leur tour une admiration sans bornes à leur Patriarche. Le Patriarche est un ancien Genestealer, de Pure Souche, géniteur de nombreux clans d'Hybrides et chef spirituel de l'espèce. A cause de leurs intenses activités psychiques et de leur immobilité, les Patriarches sont souvent gras et inactifs, et restent avachis sur leur trône pendant que leur esprit vagabonde dans les pensées de leurs semblables. Ce sont les seuls Pures Souches capables de développer des pouvoirs psychiques comme le Jinx et le Hellfire. La structure pyramidale de la société des Genestealers confère au Patriarche une immense réserve de puissance psychique qu'il peut utiliser à des niveaux très élevés Le Patriarche est un ennemi redoutable, car il peut invoquer tous les Genestealers des environs s'il se sent menacé.



CHAOS SPACE MARINES (SPACE MARINES DU CHAOS)

Les Space Marines ont juré fidélité à l'Empereur. Pourtant, il y a des milliers d'années, le Maître de Guerre Horus, le bras droit de l'Empereur, sous l'influence des forces maléfiques du Chaos, a contesté son autorité suprême. De nombreuses légions de Space Marines ont alors rejoint Horus, attirés naïvement par l'illusion du Chaos. L'Empereur parvint finalement à vaincre Horus et son armée, mais nombre de Chapitres dissidents ont survécu pour s'allier ensuite aux forces les plus obscures de la galaxie. Vous risquez donc de rencontrer des Space Marines du Chaos, ces traîtres perturbés qui soutiennent les Genestealers tout en poursuivant leurs sordides machinations. Leurs armures sont un peu moins résistantes que celles de vos guerriers Terminators. Armés de Bolters semblables à ceux des Hybrides, ce sont des adversaires dangereux. Isolés, leur puissance est inférieure à celle des Terminators, mais vous risquez d'être rapidement submergé s'ils sont en groupe. Notre devoir est d'exterminer ces traîtres hérétiques jusqu'au dernier.

ARMEMENT

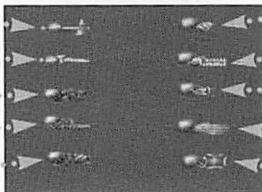
Thunder Hammer

Power Sword

Storm Bolter

Assault Cannon

Heavy Flamer



Power Glove

Chain Fist

lance-grenades

Lightning Claws

Storm Shield

Français

ARMES À PROJECTILES

STORM BOLTER

C'est l'arme de base des Terminators. Il s'agit d'une arme à double barillet qui tire des balles explosives surnommées "éclairs", conçues pour exploser après avoir pénétré sous la peau de l'ennemi, un horrible traumatisme pour le corps des malheureuses victimes. On considère que les réserves de munitions des Storm Bolters sont tellement importantes qu'elles sont inépuisables dans toutes les missions. Mais une utilisation excessive peut parfois provoquer une surchauffe ou un enrayage momentané. Dans ce cas, l'icône Bolter de l'inventaire en bas de l'écran est colorée en rouge. Une fois que le Bolter a refroidi, il n'est plus enrayé et fonctionne normalement.

HEAVY FLAMER

En général, dans chaque escouade, il y a au moins un Terminator équipé d'une arme lourde, et non du Storm Bolter habituel. L'arme la plus commune est le Heavy Flamer, un lance-flammes très puissant, capable d'embraser des zones assez grandes dans les Space Hulks. Il a une grande valeur tactique, car de nombreuses missions comprennent la stérilisation par les flammes de certaines zones. Vous devez donc impérativement protéger les Terminators armés d'un Heavy Flamer. Cette arme consomme tellement d'énergie qu'il est impossible de transporter plus de six recharges à la fois. Même s'il ne participe que brièvement aux combats sur le front, un Terminator armé de cette manière se retrouvera très vite avec pour seule défense son Power Glove, et sera très vulnérable face aux attaques des Genestealers. Heureusement, vous pourrez trouver des recharges au cours de vos tribulations dans le Space Hulk. Un Terminator armé d'un Heavy Flamer peut aussi, si nécessaire, enclencher l'autodestruction de son arme, qui utilisera toute son énergie en réserve pour toucher le plus d'ennemis possibles. Le Terminator sera lui aussi détruit.

CANON D'ASSAUT

Une autre arme courante dans l'arsenal des Terminators: le canon d'assaut, un gros canon à moteur rotatif capable de cracher 10 projectiles explosifs par coup. Sa puissance est telle qu'il peut détruire les cloisons, les portes, et même les Genestealers qui se trouveraient par malheur à leur portée. Malheureusement, il a besoin d'énormément de munitions et on ne peut pas emporter plus de 50 chargeurs de 10 coups. Mais, comme pour le Heavy Flamer, vous pourrez parfois trouver des munitions dans le Space Hulk. Vous pouvez utiliser le Canon d'Assaut en mode automatique. En appuyant simultanément sur les touches **R1** et **X**, vous pouvez tirer 5 rafales en un seul coup. Cette tactique est très efficace en cas de déséquilibre numérique entre les deux camps ou dans un couloir plein de Genestealers.

LANCE-GRENADES

Les Terminators expérimentés sont autorisés à porter une troisième arme en plus du Power Glove et du Storm Bolter : le lance-grenades. Monté sur le Power Glove, il est muni de six grenades à fragmentation. Il peut être déclenché de la même manière que les autres armes de portée.
Les grenades explosent en touchant leur cible, disséminant les fragments sur une zone très étendue. Ces grenades tuent un grand nombre de Genestealers d'un coup et permettent de contrer leur tactique qui consiste à attaquer un Terminator isolé. Le point d'impact peut être modifié grâce à la commande permettant de regarder vers le haut ou le bas, activée par la touche ●.

ARMES DE CORPS À CORPS

POWER GLOVE

Le Power Glove est avec le Storm Bolter la seconde moitié de l'armement de base du Terminator. Il s'agit en fait d'un poing hydraulique très grand et très puissant, muni en outre d'un champ électrique qui confère au Power Glove une aura périphérique énergétique. Grâce à sa force associée à son énergie, les Terminators deviennent des adversaires redoutables en combat rapproché, même pour les terribles Genestealers. Lorsque le Storm Bolter se double du Power Glove, le Terminator devient redoutable en combat à distance ou rapproché.

CHAIN FIST

Les cloisons des Space Hulk constituent les principaux obstacles pour les Terminators. Pour y remédier, les Adeptus Mechanicus ont conçu le Chain Fist. Il comprend un poing surmonté d'une grande chaîne de tronçonneuse très lourde. Le générateur du Power Glove entoure la chaîne d'un champ électrique, et en fait un terrible instrument, suffisamment affûté pour découper une armure. Il n'est toutefois pas assez maniable pour être utilisé pendant le combat, et les Terminators équipés de Chain Fists n'ont pas de meilleures statistiques que ceux qui sont munis de Power Gloves.

POWER SWORD

Les Sergents ou Capitaines Terminators portent généralement un Power Sword à la place du Power Glove. Il s'agit principalement d'une épée munie d'un dispositif électrique similaire à celui du Power Glove. Le champ qui entoure la lame en fait une arme extrêmement tranchante qui peut déchiqueter sans problème la carapace rugueuse des Genestealers. Arme honorable et respectable, le Power Sword est le plus souvent à la ceinture des plus expérimentés des Space Marines. Une lame d'une telle qualité est une arme de combat rapproché assez redoutable pour menacer même les Genestealers.

Français

THUNDER HAMMER ET STORM SHIELD

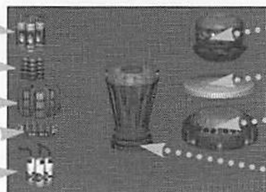
En certaines occasions, le Commandeur de l'escouade peut choisir de remplacer les armes de portée de certains de ses hommes par une ou deux armes de corps à corps. C'est en effet préférable dans les affrontements contre les Genestealers, qui sont particulièrement habiles en close combat. La première de ces combinaisons est composée d'un Thunder Hammer et d'un Storm Shield. En lieu et place de ses armes de portée, le Terminator est muni d'un énorme marteau doté d'un champ électrique d'une puissance proche de celui des Power Gloves ou des Power Swords. Pourtant, au lieu de générer un champ constant, ce générateur lance des décharges énergétiques massives dès que le marteau se heurte à un ennemi.

Cette considérable dépense d'énergie confère au Thunder Hammer une force de frappe sans commune mesure avec le Power Glove ou le Power Sword. Le Thunder Hammer est complété par le Storm Shield, un grand bouclier cruciforme qui convertit en champ protecteur l'énergie de l'armure du Terminator. Bien sûr, privé d'armes à distance, le Terminator peut se retrouver en difficulté dans certaines situations. Dans de tels cas, il ne lui reste plus qu'à décharger en une seule fois toute l'énergie qui lui reste. Cette décharge d'énergie entraînera la mort immédiate du Terminator, mais infligera d'importants dégâts à l'ennemi.

LIGHTNING CLAWS

Un Commandeur d'escouade peut choisir de munir certains de ses Terminators de Lightning Claws plutôt que d'un Thunder Hammer doublé d'un Storm Shield. Cette arme est composée de quatre lames semblables à des griffes montées sur chaque bras, chaque lame étant gainée d'un champ électrique comme pour d'autres armes. Etre touché par de telles griffes peut se comparer à un coup asséné par quatre Power Swords. Un Terminator armé de ces lames devient dangereux en combat rapproché. Bien sûr, leur maniement demande une certaine habileté, mais entre de bonnes mains, elles peuvent surpasser n'importe quel Genestealer.

OBJETS



Vos Terminators commenceront certaines missions avec des objets indispensables à sa réussite. Par ailleurs, vous rencontrerez au cours de vos missions des objets qui pourront vous servir ou non. Pour poser ou prendre des objets, utilisez la touche ▲. Pour ramasser des objets, votre Terminator doit être équipé de Power Gloves. Parmi les objets que vous rencontrerez, vous verrez :

HEAVY FLAMER RELOAD (RECHARGES HEAVY FLAMER)

En ramassant cet objet, votre Heavy Flamer gagnera six coups supplémentaires.

GRENADE LAUNCHER RELOAD (RECHARGE LANCE-GRENADES)

En ramassant cet objet, votre Lance grenades gagnera six coups supplémentaires.

ASSAULT CANON RELOAD (RECHARGE CANON D'ASSAUT)

En ramassant cet objet, votre Canon d'Assaut gagnera cinquante coups supplémentaires.

POWER FIELD GENERATOR (GÉNÉRATEUR DE CHAMP DE FORCE)

Cet objet très utile est une version plus puissante des systèmes électriques utilisés dans les Power Gloves et les Power Swords. Il permet de projeter un champ électrique conique infranchissable, que ce soit par des Genestealers ou des Terminators. C'est un procédé qui peut se révéler très utile pour bloquer les points d'entrée des Genestealers ou couvrir les arrières des Terminators en isolant certaines zones de l'épave que vous avez déjà explorées. Il est activé dès qu'il est déposé à terre.

SEQUENTOR MODULE (MODULES SEQUENTOR)

Le Module Sequentor est une pièce primordiale du moteur Warpdrive qui propulse le vaisseau quand il traverse le dangereux espace Warp. Les sécurités des moteurs Warp ne peuvent être activées sans Module Sequentor.

EXPLOSIFS

Il vous faudra plastiquer certains lieux stratégiques dans certaines missions. Attention à ne pas projeter ces éléments, qui peuvent exploser brusquement et blesser des Terminators.

MINES

Certaines zones des épaves sont parsemées de mines intelligentes semi-automatiques, programmées pour exploser à l'approche de l'ennemi. Ainsi, certaines sont conçues pour se déclencher en présence de Terminators, d'autre lorsque des Genestealers sont proches.

C.A.T.

C.A.T. signifie Cyber Altered Task unit, unité cyber-modifiée. Il s'agit d'un droïde multiprogrammes, utilisé pour accomplir certaines fonctions d'investigation, d'entretien, de recherche d'informations et autres dans des milieux difficiles d'accès ou dangereux pour les Terminators.

SWITCH (INTERRUPTEUR)

Dans certaines missions, vous devrez allumer ou éteindre un certain nombre d'interrupteurs, désactiver des portes, obstruer certains conduits d'aération, ou mettre en route certains éléments de la machinerie de l'épave. Pour activer un interrupteur, appuyez sur la touche ▲ lorsque vous êtes juste à côté, comme pour prendre un objet. L'interrupteur s'allumera alors pour signaler qu'il est enclenché.

ORDRES DE MISSIONS

Lorsque vous entamerez une mission, vos objectifs apparaîtront en anglais. Comme de toute évidence cela peut représenter un handicap pour ceux qui ne comprennent pas l'anglais, voici une liste complète des missions et de leurs objectifs. Au début de chaque mission, diverses parties de la carte apparaîtront hachurées en rouge.

Chaque numéro indique dans l'ordre l'objectif correspondant à la zone apparaissant au centre de l'écran.

MISSIONS D'ENTRAÎNEMENT

PURGE AND RETRIEVE

Vos objectifs sont les suivants :

Purifier cette zone par le feu

Amenez Amael et Bethor dans cette zone.

Récupérer une relique.

LIMITED RESISTANCE :

Vos objectifs sont les suivants :

Sceller ces portes.

Faire sortir Amael et Bethor par cette issue.

ESCAPE :

Vos objectifs sont les suivants :

Faire sortir Amael par cette issue.

COVERING FIRE :

Vos objectifs sont les suivants :

Amener Amael dans cette zone.

MISSIONS ORIGINALES

MISSION SUICIDE :

Vos objectifs sont les suivants :

Purifier cette pièce par le feu.

EXTERMINATE :

Vos objectifs sont les suivants :

Finir avec 5 Terminators vivants.

Résister 5 minutes.

RESCUE :

Vos objectifs sont les suivants :

Faire sortir 1 Terminator par cette issue.

Récupérer une C.A.T.

CLEANSE AND BURN :

Vos objectifs sont les suivants :

Purifier ces lieux par le feu.

DECOY :

Vos objectifs sont les suivants :

Faire sortir 5 Terminators par cette issue.

DEFEND :

Vos objectifs sont les suivants :

Eviter tout contact avec l'ennemi en ce point.

Résister 5 minutes.

MISSIONS CLASSIQUES

PURIFY :

Vos objectifs sont les suivants :

Purifier ces lieux par le feu.

SWARM :

Vos objectifs sont les suivants :

Amener 1 Terminator vers cette zone.

BANEFUL FOE :

Vos objectifs sont les suivants :

Fermer cette porte.

Amener Lucius dans cette zone.

Récupérer une C.A.T.

THE PERIMETER :

Vos objectifs sont les suivants :

Fermer ces portes.

Amener 4 Terminators en ces points.

TECH SUPPORT :

Vos objectifs sont les suivants :

Placer des explosifs en ces points.

Tous les Terminators survivants doivent sortir par cette issue.

HONOUR ON TRIAL :

Vos objectifs sont les suivants :

Faire sortir 10 Terminators par ces issues.

FAMOUS MISSIONS

SABATHIUS :

SANG FROID

Vos objectifs sont les suivants :

Placer des générateurs de champ de force en ces points.

Amener 1 Terminator dans cette zone.

BLOCKADE

Placer des générateurs de champ de force en ces points.

Faire sortir Conrad par cette issue.

ENTOMBED

Vos objectifs sont les suivants :

Amener Conrad vers cette zone.

Eliminer tous les hybrides.

TORPID ADVERSARY

Placer des générateurs de champ de force en ces points.

BETHOR :

TORCHUOUS

Vos objectifs sont les suivants :

Purifier cette pièce par le feu.

Amener 2 Terminators vers cette zone.

Réussir cette mission en moins de 22 minutes.

ALLOCATE

Vos objectifs sont les suivants :

Placer un générateur de champ de force en ce point.

Placer des explosifs ici.

Purifier cette pièce par le feu.

Cet interrupteur doit être activé.

PENETRATE

Vos objectifs sont les suivants.

Faire sortir 1 Terminator par cette issue.

Récupérer une C.A.T.

Réussir cette mission en moins de 3 minutes.

FUNERAL PYRE

Vos objectifs sont les suivants :

Purifier ces zones par le feu.

Activer ces interrupteurs.

VICCONIUS :

CAGED FURY

Vos objectifs sont les suivants :

Faire sortir 3 Terminators par cette issue.

Réussir cette mission en moins de 7 minutes.

ESCORT

Vos objectifs sont les suivants :

Activer ces interrupteurs.

Amener 2 Terminators vers cette zone.

Réussir cette mission en moins de 6 minutes.

SPIRAL OF STRIFE

Vos objectifs sont les suivants :

Purifier ces lieux par le feu.

Activer ces interrupteurs.

INFERNO

Vos objectifs sont les suivants :

Purifier ces zones par le feu.

Amener 2 Terminators vers cette zone.

SAPHON :

CHILLING ENCOUNTER

Vos objectifs sont les suivants :

Faire sortir 4 Terminators par cette issue.

GAUNTLET

Vos objectifs sont les suivants :

Amener 5 Terminators vers cette zone.

TRIAD

Vos objectifs sont les suivants :

Incendier ces lieux.

EXECUTION

Vos objectifs sont les suivants :

Tuer le Magus.

MALLOC :

UNHOLY AMALGAM

Vos objectifs sont les suivants :

Purifier ces lieux par le feu.

Faire sortir 2 Terminators par cette issue.

PHANTOM

Vos objectifs sont les suivants :

Amener 3 Terminators vers cette zone.

Récupérer une C.A.T.

PLUNDER & PURGE

Vos objectifs sont les suivants :

Purifier cette pièce par le feu.

SNATCH

Vos objectifs sont les suivants :

Placer une relique ici.

NEMESIS

Vos objectifs sont les suivants :

Placer des objectifs en ces lieux.

Amener 3 Terminators vers cette zone.

AMAEL :

GRAND HALL

Vos objectifs sont les suivants :

Amener tous les Terminators survivants vers cette zone.

SANCTUM

Vos objectifs sont les suivants :

Amener 2 Terminators vers cette zone.

Récupérer au moins 2 reliques.

Eliminer le Patriarche.

VIGIL

Eviter tout contact avec l'ennemi en ce point.

Survivre au moins 6 minutes.

TEMPUS FUGIT

Vos objectifs sont les suivants :

Placer des explosifs en ces points.

Accomplir votre mission en moins de 5 minutes.

PURSUIT

Vos objectifs sont les suivants :

Faire sortir Octavius par cette issue.

Récupérer une C.A.T.

CLANDESTINE EVIL

Vos objectifs sont les suivants :

Faire sortir tous les Terminators survivants par cette issue.

MISSIONS DE CAMPAGNE

INCISION

Vos objectifs sont les suivants :

Fermer ces portes.

Placer un générateur de champ de force en ce point.

Finir avec au moins 2 Terminators survivants.

Faire sortir tous les Terminators survivants par cette issue.

Récupérer un rapport d'archives.

DECIPHER

Vos objectifs sont les suivants :

Faire sortir tous les Terminators survivants par cette issue.

Un projecteur de rapports d'archives doit être placé en ce point.

Placer un rapport d'archives ici.

HOLD

Vos objectifs sont les suivants :

Amener tous les Terminators survivants en ce point.

Récupérer au moins 2 générateurs de champs de force.

LOCATE

Vos objectifs sont les suivants :

Fermer ces portes

Les générateurs de champs de force doivent être placés en ces points.

Faire sortir tous les Terminators survivants par cette issue.

BREAKTHROUGH

Vos objectifs sont les suivants :

Placer des explosifs en ces points.

Faire sortir tous les Terminators survivants par cette issue.

GAS

Vos objectifs sont les suivants :

Activer ces interrupteurs.

Amener tous les Terminators survivants vers cette zone.

PLUNDER

Vos objectifs sont les suivants :

Amener tous les Terminators survivants vers cette zone.

Récupérer au moins 3 reliques.

INITIATIVE

Vos objectifs sont les suivants :

Faire sortir tous les Terminators survivants par cette issue.

KILLING GROUND

Vos objectifs sont les suivants :

Faire sortir tous les Terminators survivants par cette issue.

BARREN

Vos objectifs sont les suivants :

Faire sortir tous les Terminators survivants par cette issue.

REINFORCE

Vos objectifs sont les suivants :

Faire sortir tous les Terminators survivants par cette issue.

CONQUER

Vos objectifs sont les suivants :

Faire sortir tous les Terminators survivants par cette issue.

Tuer le Magus.

ASSAULT

Vos objectifs sont les suivants :

Faire sortir tous les Terminators par cette issue.

REGROUP

Vos objectifs sont les suivants :

Activer cet interrupteur.

Amener tous les Terminators survivants vers cette zone.

Tuer le Magus.

FAIL SAFE

Vos objectifs sont les suivants :

Placer un générateur de champ de force en ces points.

Faire sortir tous les Terminators survivants par cette issue.

OPERATUS

Vos objectifs sont les suivants :

Activer cet interrupteur.

Amener tous les Terminators survivants vers cette zone.

THE PATRIARCH

Vos objectifs sont les suivants :

Activer cet interrupteur.

Amener tous les Terminators survivants vers cette zone.

Eliminer le Patriarche.

REVENGE

Vos objectifs sont les suivants :

Faire sortir tous les Terminators survivants par cette issue.

Survivre 10 minutes.

REPAIR

Vos objectifs sont les suivants :

Installer un Sequentor Module en ce point.

Faire sortir tous les Terminators survivants par cette issue.

Réussir votre mission en moins de 8 minutes.

FINAL CONFLICT

Vos objectifs sont les suivants :

Amener tous les Terminators survivants vers cette zone.

Réussir cette mission en moins de 7 minutes.



REMERCIEMENTS

Développement : Key Game

Conception du jeu : Nick Wilson, Kevin Shrapnell, Andy Jones

Jeu de plateau original : Richard Halliwell, Games Workshop Studio

Programmation originale : Nick Wilson, Mike Richardson, Tony Summerhayes

Musique et effets sonores : James Hannigan, Adam Pracy

Conception graphique : Andy Jones, Chris Perigo, Chris Hubbard

Conception additionnelle : Games Workshop

Programmation PlayStation : Mark Rabjohn, John Stephens, Peter Harrap

Producteur pour Krisalis : Tony Kavanagh

Audio : Trevor Davis, Chris Nicholls, Ashley Richardson

Vidéo : Jason Lord

Testeurs : Matt Price, Simon Heslop, Julian Glover

Assurance qualité : Chris Chaplin

Marketing : Clive Downie, Simon Etchells, Albert Penello

Documentation : Matthew Miles Griffiths

Coordination de la documentation pour l'Europe : Petrina Wallace

Traduction française: Art Of Words

Mise en page du manuel : Crystal Typesetting, Fiona Curren

Editeur : Electronic Arts

Assistant de production : Alex Camilleri

Production : David Amor

Producteur exécutif : Joss Ellis

NOTICE

GARANTIE LIMITÉE

L'acheteur de ce logiciel bénéficie de la garantie d'Electronic Arts. Le support utilisé pour l'enregistrement des programmes est garanti sans défaut, vice de fabrication ou intervention d'aucune sorte, pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Tout matériel s'avérant défectueux au cours de cette période sera remplacé si le produit est renvoyé à Electronic Arts, à l'adresse indiquée au verso de ce document. Il est également nécessaire de joindre à l'équipement défectueux une preuve d'achat datée, un descriptif de la panne et l'adresse à laquelle toute correspondance doit être envoyée.

Cette garantie est en sus des droits légitimes de l'acheteur et ne les affecte en aucun cas. Cette garantie ne concerne pas les programmes proprement dits ni les équipements qui auraient été soumis à de mauvaises conditions d'utilisation, provoquant une usure excessive.

GARANTIE LIMITÉE ELECTRONIC ARTS

GARANTIE – Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support, sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de l'achat. Le programme logiciel Electronic Arts et le manuel correspondant sont vendus "en l'état", sans garantie expresse ou implicite de quelque nature qu'elle soit, et Electronic Arts n'est pas tenu pour responsable des pertes ou dommages quelconques résultant de l'utilisation de ce programme. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours de réparer ou remplacer, à son gré, et sans frais supplémentaire, tout produit logiciel Electronic Arts retourné en port payé et accompagné de la preuve d'achat à son service Garantie. Cette garantie s'applique uniquement aux produits ayant subi une usure normale. Elle n'est pas applicable et est déclarée nulle et non avenue, dans le cas où le défaut dans le produit logiciel Electronic Arts résulterait d'un mésusage, d'une utilisation excessive, d'un mauvais traitement ou d'une négligence.

LIMITATIONS – Toutes garanties implicites applicables à ce produit logiciel, comprenant les garanties de commercialisation et d'adaptation à un but particulier, sont limitées a la période de quatre-vingt-dix (90) jours décrite ci-dessus. En aucun cas Electronic Arts ne peut être tenu pour responsable des dommages spéciaux, indirects ou consécutifs résultant de la possession, de l'utilisation ou du mauvais fonctionnement de ce produit logiciel Electronic Arts. Ces termes et conditions n'affectent ni ne préjudicient les droits statutaires d'un acquéreur dans le cas où ce dernier est un consommateur acquérant des marchandises dans un but autre que leur commercialisation.

Français

RETOUR APRÈS LA GARANTIE

Pour faire remplacer des supports endommagés après expiration de la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, dans la limite des stocks disponibles, envoyez le CD original à Electronic Arts à l'adresse ci-dessous. Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom, votre adresse et un chèque, un eurochèque ou un mandat de 100 FF par disque, libellé à l'ordre d'Electronic Arts.

Electronic Arts, Service Consommateurs, Centre d'Affaires Télébase, 3, rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Pour tout renseignement technique sur l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le service Consommateurs d'Electronic Arts, aux heures de bureau, au 72 53 25 00.

Die Behandlung Ihrer CD

Diese CD enthält Software für die PlayStation-Videospiel-Konsole. Benutzen Sie die CD niemals mit anderen Geräten, denn dabei könnte sie beschädigt werden. • Diese CD entspricht nur den PlayStation-Spezifikationen für den europäischen Markt. Sie kann nicht auf PlayStation-Geräten betrieben werden, die den Spezifikationen für andere Länder entsprechen. • Lesen Sie das PlayStation-Handbuch sorgfältig durch, damit Sie die korrekte Handhabung kennen. • Wenn Sie die CD in die PlayStation einlegen, muß das Etikett immer nach oben zeigen. • Wenn Sie die CD anfassen, berühren Sie niemals die Oberfläche, sondern halten Sie die Scheibe an den Kanten fest. • Halten Sie die CD sauber und frei von Kratzern. Sollte die Oberfläche verschmutzt werden, wischen Sie sie sanft mit einem weichen Lappen ab. • Legen Sie die CD niemals in die Nähe von Wärmequellen, vermeiden Sie direktes Sonnenlicht oder Feuchtigkeit. • Versuchen Sie niemals, eine gebrochene oder verbogene CD zu benutzen, ebensowenig wie Datenträger, die mit Klebstoff geflickt worden sind, da das mit hoher Wahrscheinlichkeit zu Funktionsstörungen führen wird.

Gesundheitstips

Ihrer Gesundheit zuliebe sollten Sie nach jeder Stunde, die Sie spielen, eine Viertelstunde Pause einlegen. Spielen Sie möglichst nicht, wenn Sie müde sind oder zu wenig geschlafen haben. Spielen Sie immer in hell erleuchteten Räumen und sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt. Einige Menschen leiden unter epileptischen Krämpfen, wenn sie im täglichen Leben gewissen blinkenden Lichtern oder Lichtmustern ausgesetzt werden. Bei diesen Menschen können eventuell auch Fernsehbilder oder bestimmte Videospiele zu einem Anfall führen. Dies kann auch bei Personen auftreten, die niemals zuvor einen epileptischen Anfall hatten. Suchen Sie vor dem Spielen Ihren Arzt auf, wenn Sie Epilepsie haben, oder wenn bei Ihnen während des Spiels entsprechende Symptome auftreten, wie Schwindelgefühl, Verschwimmen vor den Augen, Muskel- oder Augenzuckungen oder andere unwillkürliche Bewegungen, Ohnmacht, Desorientierung und/oder Krämpfe.

Der Software-Support und Kundenservice von Electronic Arts ist über die entsprechende GAMES-HOTLINE-Nummer erreichbar, die Sie auf der Rückseite dieses Handbuchs finden. Die aufgeführten Kundenservice-Telefonnummern gelten NUR für Fragen zur PlayStation-Hardware.





SLES-00207

SPACE HULK™: VENGEANCE OF THE BLOOD ANGELS™

WARNUNG FÜR DIE BESITZER VON PROJEKTIONS-FERNSEHGERÄTEN:

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Videospiele.

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE DAS SPIEL BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Deutsch

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome, wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten pro Stunde ein.

INHALT

Deutsch

EINFÜHRUNG

Das 41. Jahrtausend ist angebrochen; seit 20.000 Jahren hat sich die Menschheit überall in der Galaxis ausgebreitet, unterstützt durch eine phänomenale Erfindung, die man als Warp-Antrieb kennt, und mit der riesige Entfernungen im All innerhalb weniger Stunden überbrückt werden können. Unter der Schirmherrschaft des Imperators, der über so außergewöhnliche psychische Kräfte verfügt, daß er praktisch unsterblich ist, wurde ein pan-galaktisches Reich errichtet, in welchem die Menschheit sich entwickelte und gedieh. Verteidiger des Imperiums sind die Legiones Astartes, oder auch Space Marines, auf biogenetischer Basis konstruierte Kämpfer mit übermenschlichen Fähigkeiten, stets wachsam, den vielfältigen Bedrohungen entgegenzutreten, denen die Menschheit in der Gesamtheit des Kosmos gegenübersteht.

Sie sind ein Space Marine und gehören zu einer der ältesten und ehrenwertesten Einheiten, die als die Blood Angels bekannt wurde, und deren Kampfesruhm so lange zurückreicht, wie das Imperium existiert. Sie haben Ihre Sache bisher gut gemacht, trotz der vielen heldenhaften Mitstreiter neben Ihnen - und aus diesem Grund werden Sie eines Tages der Gruppe der Terminatoren zugeteilt. Unter den tausend Kämpfern, die eine Einheit der Space Marines bilden, wird eine solche Ehre nur den hundert tapfersten und begabtesten Kameraden zuteil. Terminatoren sind die ultimativen Krieger der Einheit, eingeschlossen in einer enormen, gepanzerten Rüstung, die auch Taktisches Schlachtschiff genannt wird. Durch diese mächtige Rüstung geschützt, die für herkömmliche Waffen undurchdringlich ist, und ausgerüstet mit den verheerendsten Waffen, die es überhaupt gibt, haben die Terminatoren keine Feinde zu fürchten, ganz gleich, wie stark sie auch sind.

Zu den heimtückischen Feinden der Menschheit gehören die Genestealers, eine merkwürdige und furchterregende Gattung Außerirdischer. Vom Äußeren her sind es reptilienähnliche, hünenhafte, gut gerüstete Ungeheuer mit sechs Gliedmaßen, übernatürlich behende und unglaublich erbarmungslos im Kampf. Ein Genestealer kennt keine Angst und wirft sich ohne Rücksicht auf sein eigenes Leben in jedes Kampfgeschehen. Da sie alle ungewöhnlich schwer zu vernichten sind und unfähig, sich selbst umzubringen, überrascht es nicht, daß die Genestealers für das Überleben der Menschheit als eine der Hauptbedrohungen eingeschätzt werden. Es liegt jedoch noch ein weiterer, viel verhängnisvollerer Umstand in ihrer Natur bedingt: Genestealers sind unfähig, sich untereinander fortzupflanzen und daher von anderen Rassen abhängig, um ihr Volk auszuweiten.

Die Methode, der sie sich zu diesem Zweck bedienen, ist gespenstisch: wenn er glaubt, einen geeigneten Wirt entdeckt zu haben, wie zum Beispiel einen Menschen, wird ein Genestealer seinen durchdringenden Blick auf ihn richten und ihn hypnotisieren, wie eine irdische Schlange ihre Beute. Solange sich der Wirtskörper auf diese Weise in Trance befindet, streckt der Genestealer seine Zunge vor, an der sich ein hohles, spitzes Röhrchen befindet, das man Ovipositor - Eiableger - nennt. Die Haut des Wirtes wird mit dem Ovipositor auf eine Art durchdrungen, die auf makabere Weise einem Kuß ähnelt, wobei eine kleine, eiähnliche Zelle abgelegt wird, die das genetische Profil des Genestealers enthält. Diese Zelle arbeitet wie eine bösartige Krebszelle, sie wandert im Kreislauf des Wirtes umher und verändert dessen genetisches Profil. Äußerliche Zeichen der Infektion sind beim Opfer kaum festzustellen - es erwirbt effektiv sogar einen Teil der bemerkenswerten Kraft, der Unverwüstlichkeit und Langlebigkeit eines Stealers und wird gesünder als es vorher war. Die Auswirkungen zeigen sich erst mit aller Deutlichkeit, wenn das Opfer selbst Nachkommen hat.

Wenn es zur Paarung kommt, werden die Nachkommen jedes Opfers als Hybriden geboren, es sind Bastarde, die sowohl Eigenschaften des Genestealers als auch der Spezies ihres Wirts zeigen. Der Hybride selbst verfügt über einen Ovipositor, den er in ähnlicher Weise einsetzt wie sein reinrassiger Verwandter. Der Zyklus setzt sich weiter fort, wobei jede neue Generation von Hybriden der Rasse des Wirts mehr und mehr ähnlich wird. Mittlerweile gibt es die Genestealer-Brut in der vierten Generation, und ein Nachkomme kann kaum noch als Alien entlarvt werden, außer durch einige wenige vererbte Zeichen, wie unnatürlich scharfe Zähne und einen violetten Schimmer auf der Haut. Ein Abkömmling dieser vierten Generation wird auf eine herkömmliche, das heißt geschlechtliche Weise gezeugt und kann entweder ein Hybride werden, ein normales Exemplar der Spezies des Wirtes, oder ein reinrassiger Genestealer - die einzige Art, auf die Reinrassige entstehen können. Alle Generationen sind auf geistiger Ebene miteinander verbunden, was bedeutet, daß Reinrassige, Hybriden und Wirte sich allesamt als Bestandteile derselben Zucht verstehen.

Deutsch

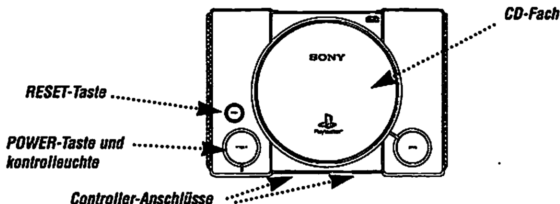
Das Vorgehen, mit dem die Genestealers ihren Vervielfältigungsprozeß realisieren, bedeutet für das Imperium eine außergewöhnliche Gefahr, denn ganze Planeten können dieser Bedrohung zum Opfer fallen. Betroffene Menschen sehen nicht anders aus und handeln auch nicht anders als normale, und die als Wirt dienenden Personen verhalten sich äußerst diskret, was den Fluch betrifft, den sie in sich tragen. Tatsächlich ist das Erste, was eine außenstehende Sektion über das Vorhandensein von Genestealers erfahren dürfte, daß ein ganzer Planet heimgesucht wurde und vollkommener Säuberung und Neubesiedelung bedarf. Die Behörden des Imperiums sind daher sehr bestrebt, die Plage durch die Genestealers an der Wurzel zu stoppen, bevor sie die Gelegenheit haben, irgendeinen Planeten in der Nähe zu infizieren.

Die bevorzugte Art, auf die Genestealer mit Menschen in Kontakt geraten, ist durch die Benutzung von Space Hulks. Das sind ursprünglich von Menschen konstruierte Raumschiffe, die im Warp-Raum verloren gingen, entweder durch eine Fehlfunktion am Warp-Antrieb des Schiffes, oder einfach als Konsequenz, daß sie überhaupt in einem so unsicheren Medium wie dem Warp-Raum unterwegs waren. Als die menschlichen Passagiere starben, nisteten sich Genestealers und ihre Hybridenbrut ein und verfielen in Kälteschlaf, bis das treibende Wrack mit einer Spezies in Kontakt geriet, die für eine Infiltration und Unterdrückung reif war.

Aus diesem Grunde werden, wann immer ein Space Hulk in der Nähe eines von Menschen bewohnten Planeten entdeckt wird, die standhaften Kämpfer der Space Marines entsandt, um das Wrack seiner Genestealer-Fracht zu entledigen, wodurch der Möglichkeit vorgebeugt wird, daß ein weiterer Planet der Heimsuchung zum Opfer fällt. Die Kampffähigkeit der Genestealers ist so enorm, daß nur Terminator-Kommandos ihnen überhaupt erfolgreich gegenübertreten können. In dieser Lage befinden Sie sich, und hier ist Ihr Auftrag: säubern Sie die Galaxis sofort und dauerhaft von der Bedrohung durch die Genestealers.

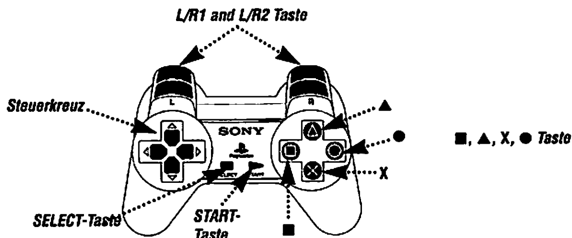
Heil dem Imperator! Ewige Ruhe den Genestealers!

STARTANWEISUNGEN



1. Bedienen Sie Ihre PlayStation™-Spielkonsole gemäß den Anweisungen in diesem Handbuch.
   Sorgen Sie dafür, daß das Gerät ausgeschaltet ist, bevor Sie eine Compact-Disk einlegen oder herausnehmen.
2. Legen Sie die CD Space Hulk™: Vengeance of the Blood Angels ein, und schließen Sie den Deckel.
3. Schließen Sie die Controller an, und schalten Sie die PlayStation™-Spielkonsole ein.
4. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen, um ein Spiel zu beginnen.

BEFEHLSÜBERSICHT



Deutsch

STEUERUNG WÄHREND DES SPIELS:

Steuerkreuz links	Drehung nach links
Steuerkreuz rechts	Drehung nach rechts
Steuerkreuz oben	Vorwärts gehen
Steuerkreuz unten	Rückwärts gehen
Taste L1+ Steuerkreuz oben/unten	Nach unten/oben gucken
Taste L1 + Steuerkreuz links/rechts	Langsame Drehung
R1 + Steuerkreuz	Anzeigebereich des MiniScanners verschieben
Taste L1+ Taste R1	MiniScanner wieder auf aktiven Terminator einstellen
Taste R1+ X-Taste	(nur mit Assault Cannon (Sturmkanone): Vollautomatisch feuern)
Taste R1+ X-Taste	Selbstzerstörung (wenn mit Heavy Flamer oder Thunder Hammer (Schwerem Brenner oder Donnerhammer) bewaffnet)
START-Taste	Abbrechen und Beenden
SELECT-Taste	Freeze Time und Karte anzeigen
Taste R1+ SELECT-Taste	Karte anzeigen ohne Freeze Time
X-Taste	Waffe 1 abfeuern/Im Nahkampf zuschlagen
▲ -Taste	Gegenstand nehmen/ablegen/Tür öffnen/Tür schließen/Tür durchtrennen (wenn mit Chain Fist (Kettenfaust) bewaffnet)

NAHKAMPF:

X-Taste	Angreifen
● -Taste	Blockieren/Abwehren

TAKTISCHE STEUERUNGSMÖGLICHKEITEN:

Steuerkreuz links	Fadenkreuz nach links
Steuerkreuz rechts	Fadenkreuz nach rechts
Steuerkreuz oben	Fadenkreuz nach oben
Steuerkreuz unten	Fadenkreuz nach unten
Taste R1+ Steuerkreuz	Karte auf dem Bildschirm verschieben
Taste L1+ Steuerkreuz oben/unten	Karte vergrößern/verkleinern
X-Taste	Einem Terminator den gewählten Befehl erteilen
● -Taste	Befehle durchschalten
▲ -Taste	Terminatoren anzeigen lassen
Taste L1+ Taste R1	Karte auf Terminator einstellen, den Sie momentan steuern
Taste L1 + Steuerkreuz links/rechts	Namen des Terminators ein-/ausblenden
Taste R1 + X-Taste	Den zuletzt gegebenen Befehl zurücknehmen
SELECT-Taste	zurück zum Spielgeschehen
Taste L1 + ● -Taste	Befehle rückwärts durchschalten
Taste L1 + Taste ▲	Markierten Terminator auswählen
Taste R1+ ▲ -Taste	Liste der Terminatoren rückwärts durchschalten

SCHNELLANLEITUNG

Space Hulk ist ein vielseitiges Spiel, das sowohl Ihre Geschicklichkeit als auch Ihr taktisches Denken erfordert. Da während des Spielverlaufs viele Einzelheiten gezeigt werden, könnte es anfangs verwirrend sein zu erkennen, was eigentlich passiert und was gemacht werden soll. Dieser Abschnitt wird Sie durch die erste Mission führen; eine relativ einfache Aufgabe, bei der Sie einige der Fertigkeiten erlernen werden, die Sie während des Spiels brauchen.

1. Wenn Sie das Spiel gerade geladen haben, befinden Sie sich in einem Vorraum, und die Tür auf der linken Seite ist geöffnet. Drücken Sie auf die **X**-Taste, um den Erfahrungsdienst anzutreten, wo **TRAINING** bereits aktiviert ist.

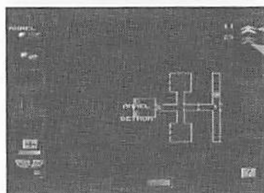
2. Wenn Sie erneut auf die **X**-Taste drücken, sehen Sie, welche Einsätze im **TRAINING** durchgeführt werden können, und **PURGE AND RETRIEVE** (Säubern und Bergen) ist bereits markiert. Betätigen Sie wieder die **X**-Taste, um die Einsatzbefehle zu empfangen. Sie erfahren, daß Amael und Bethor an das andere Ende des Raumschiffwracks geschickt werden sollen, um eine Reliquie zu holen und entlang des Weges einige Räume in Brand zu setzen.

3. Mit der **X**-Taste starten Sie die Mission. Sie steuern jetzt den Terminator Amael. Seine Aufgabe ist es, die Reliquie zu beschaffen. Wenn Sie während des Spiels die **SELECT**-Taste betätigen, passiert folgendes: das Spiel wird "eingefroren" (für einen begrenzten Zeitraum, der durch einen Balken am unteren Bildschirmrand angezeigt wird), und auf dem Bildschirm erscheint Ihre taktische Karte, auf der die Reliquie als gelber Punkt dargestellt wird. Drücken Sie erneut die **SELECT**-Taste, um zur Spielhandlung zurückzukehren.

4. Mit dem Steuerkreuz bewegen Sie Ihren Terminator in die Richtung, wo sich die Reliquie befindet; wenn Sie **Oben** drücken, wird Ihr Terminator vorwärtsgehen, und bei **Links** und **Rechts** wird sich Ihr Terminator in die entsprechende Richtung drehen. Der MiniScanner in der unteren linken Ecke des Bildschirms wird Ihnen bei der Suche nach der Reliquie behilflich sein.

5. Das erste Hindernis, auf das Sie treffen, ist eine verschlossene Tür. Wenn Sie direkt vor der Tür stehen, drücken Sie die ▲ -Taste, damit die Tür sich öffnet und Amael hindurchgehen kann, um seinen Auftrag zu erfüllen. Sie können auch gegen die Tür laufen; diese öffnet sich dann automatisch. Wenn Sie die Reliquie dann gefunden haben und nah daran sind, drücken Sie wieder ▲, um sie mitzunehmen. Die Miniatur der Reliquie erscheint unten rechts auf dem Bildschirm und zeigt an, daß Sie diese aufgenommen haben.

6. Jetzt müssen Sie Amael zum Ausgang des Space Hulks bringen. Das geschieht am besten vom Bildschirm Tactical Operations (Taktisches Vorgehen) aus, drücken Sie also auf **SELECT**, um dorthin zu gelangen.

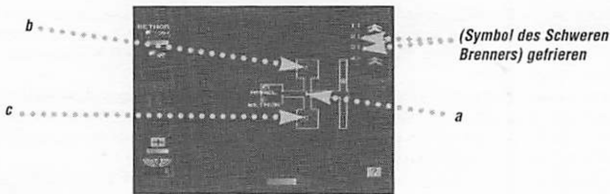


Befehl Vorrücken

Befehlsdisplay des Terminators

7. Die schraffierte Stelle auf der rechten Seite der Karte bedeutet: Ausgang. Führen Sie den Zeiger auf die Schraffierung und drücken die Taste **X**. Auf diese Weise wird Amael mit dem Befehl: Vorrücken versorgt. Das bedeutet, daß er, sobald das Spiel weitergeht, automatisch dorthin gehen wird. Daß der Befehl Vorrücken gegeben wurde, erkennen Sie an der Zahl 2> auf dem Befehlsdisplay des Terminators in der oberen rechten Ecke des Bildschirms.

8. Sobald Sie Amael den Befehl gegeben haben, drücken Sie auf ▲, um die Kontrolle über Bethor zu übernehmen. Sein Auftrag ist es, die vier auf dem Scanner schraffiert dargestellten Räume in Flammen aufgehen zu lassen. Sie haben hier eine gute Gelegenheit, während des Trainings die Funktion Befehle auszuprobieren.

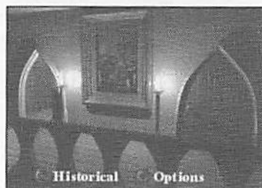


9. Stellen Sie den Zeiger auf Position (a) , wie in der obigen Abbildung, und drücken Sie die Taste **X,** damit Bethor beauftragt wird, zu diesem Punkt zu gehen. Sie werden feststellen, daß er sich nicht rührt, bis Sie zum Spiel zurückkehren, oder Ihre zulässige Freeze Time vorüber ist. Nachdem Sie ihm diesen ersten 'Laufbefehl' gegeben haben, müssen Sie ihn beauftragen zu feuern, wenn er sein Ziel erreicht hat. Mit der Taste ● schalten Sie die verschiedenen Befehle der Liste durch, bis das Symbol des Schweren Brenners erscheint. Setzen Sie den Zeiger dann auf Position (b), und drücken Sie die **X**-Taste. Dadurch erhält Bethor den Befehl, den Schweren Brenner an dieser Stelle einzusetzen. Wiederholen Sie den Vorgang für Punkt (c). Betätigen Sie daraufhin die **SELECT**-Taste, um die Spielhandlung zu verfolgen, und sehen Sie zu, wie Bethor die von Ihnen erteilten Befehle ausführt.
10. Wenn Bethor diese Räume in Brand gesetzt hat, muß er das gleiche auch noch mit den beiden anderen Räumen tun. Sie sind jetzt sicher in der Lage, ihm die erforderlichen Befehle zu geben; drücken Sie die **SELECT**-Taste, um zum Bildschirm Tactical Operations (Taktisches Vorgehen) zu wechseln und gehen Sie genauso vor, wie oben beschrieben.
11. Sobald Bethor für Sie alle vier Räume in Flammen aufgehen lassen hat, steuern Sie ihn zu derselben Position, wie vorhin Amael, um die Mission zu beenden. Wenn Sie an irgendeiner Stelle einen Fehler machen, verwenden Sie die **START**-Taste, damit Sie die Option Abbrechen wählen können. Beenden Sie den Einsatz, und fangen Sie unter Beachtung der Anweisungen weiter oben einfach neu an. Es dürfte nicht lange dauern, bis Sie mit den Grundlagen der Steuerung vertraut sind, und sich an andere Trainingsmissionen heranwagen.

BITTE BEACHTEN: Ein Hinweis zum Nahkampf

Genestealers sind lebensgefährliche Gegner. Lassen Sie sie nicht zu nah herankommen, sonst wird Ihr Terminator trotz seiner Rüstung in Stücke gerissen; es ist wesentlich klüger, sie auf größere Entfernung zu vernichten, wenn Sie es schaffen. Falls Sie jedoch einem Genestealer wirklich mal Auge in Auge gegenüberstehen, sollten Sie diesen Rat beherzigen: Erstens, weihen Sie der Macht des Imperators ein Gebet, denn Ihre Überlebenschancen sind gering. Zweitens, seien Sie auf einen blitzschnellen Schlag des Genestealers gefaßt, und versuchen Sie, seinen extrem scharfen Krallen auszuweichen. Und schließlich, wenn sich die Gelegenheit bietet, schlagen Sie mit Ihrer Nahkampfwaffe zurück.

IM VORRAUM



Sie finden sich in einem altertümlichen, steinernen Durchgang, tief unten in einem der abgelegensten Bereiche der Kaserne. Die Wände sind mit zerfledderten Ehrenbannern dekoriert, die schon Tausende von Jahren da hängen, und flackernde Kerzen spenden Licht. Nur wenige gelangten so weit - wegen ihrer Tugendhaftigkeit, und weil sie die Ehre verdient haben, eine der glorreichen Rüstungen der Terminatoren im Kampf zu tragen. Sie stehen vor zwei Türen; die zur linken Seite führt ins Allerheiligste der Techmarines der Sektion, wo ein neu Erwählter mit den Feinheiten der Terminator-Steuerung vertraut gemacht wird und Erfahrungen mit den furchtbaren Genestealers durch Kampfsimulationen sammelt. Rechts befindet sich die Tür, durch die Sie vor den Commander der Blood Angels treten - einen Veteranen aus Hunderten solcher Schlachten - um die Befehle für Ihre nächste Mission gegen die Widersacher des Imperiums entgegen zu nehmen.

Wenn Sie bisher noch keine Erfahrung als Terminator besitzen, sollten Sie sich beim Archivar zum Training anmelden. Wählen Sie dazu mit dem Steuerkreuz die Tür auf der linken Seite, und drücken Sie auf die **X**-Taste. Sie treten jetzt Ihren Erfahrungsdienst an.

OPTIONEN

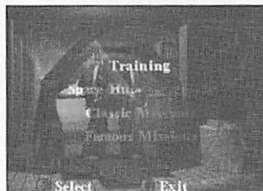
Es ist auch möglich, vom Vorraum aus das Menü Optionen aufzurufen. Drücken Sie die ● -Taste, und das Menü Optionen mit folgenden Wahlmöglichkeiten erscheint:

SFX VOLUME	**(Lautstärke SFX)**
MUSIC VOLUME	**(Lautstärke Musik)**
SPEECH VOLUME	**(Lautstärke Sprache)**
DIFFICULTY	**(Schwierigkeitsgrad)**

Mit dem Steuerkreuz **Oben/Unten** wählen Sie die Option aus. Mit dem Steuerkreuz **Links/Rechts** verändern Sie die gewählte Option, und wenn Sie **EXIT** markieren und die **X**-Taste drücken, gelangen Sie zurück zum Vorraum.

Deutsch

DER ERFAHRUNGSDIENST



Im Ministorum der Blood Angels gibt es eine für diese Einheit sehr geschichtsträchtige Kammer, die von mächtigen Archivaren gehütet wird, Brüdern mit übersinnlichen Fähigkeiten, deren Pflicht es ist, die geistige Unantastbarkeit der Einheit zu bewahren. Nur den wertvollsten Mitgliedern der Space Marines ist der Zutritt erlaubt. Ein Bewerber, der die ehrenhafte Terminator-Rüstung tragen möchte, muß sich zuerst dem Erfahrungsdienst unterziehen, einem tiefen, emotionalen Trancezustand, in dem es dem Space Marine möglich ist, von der Lebensweise und den Taten der ruhmreichsten Kämpfer zu erfahren, die der Einheit gedient haben. Während des Erfahrungsdienstes durchlebt ein Space Marine Visionen und Träume

vergangener Triumphe und Siege. Er kann dabei das Kommando über längst verblichene Krieger übernehmen, so daß sie bis in alle Ewigkeit weiterkämpfen. Wenn der Erwählte von den Geistern seiner Brüder aus früheren Zeiten akzeptiert wird, entsteht aus ihm nach Ablauf eines ganzen Tages und einer Nacht ein frisch geweihter Terminator der Space Marines, der bereit ist für den echten Kampfeinsatz.

EINE MISSION AUSWÄHLEN

TRAINING

Hier gibt es vier Missionen, mit deren Hilfe Sie sich die Gegebenheiten von Kampf und Befehl innerhalb eines Space Hulks aneignen können (im Abschnitt *Schnellanleitung* finden Sie weitere Hinweise)

SPACE HULK ORIGINALS (SPACE-HULK-ORIGINALE)

Über diese Option haben Sie Gelegenheit, Einsätze des Brettspiels Space Hulk zu übernehmen.

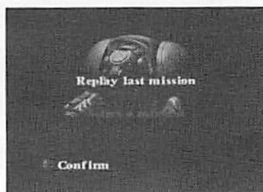
CLASSIC MISSIONS (KLASSISCHE MISSIONEN)

Die Klassischen Missionen sind eine Auswahl von Einsätzen aus dem Original-PC-Spiel Space Hulk von Electronic Arts.

FAMOUS MISSIONS (BERÜHMTE MISSIONEN)

Die sogenannten Berühmten Missionen sind eine Chronik über Heldentaten der tapfersten Terminatoren vergangener Zeiten. Wenn Sie die Durchführung dieser Einsätze beherrschen, sind Sie für die allerletzte Herausforderung tauglich, der Sie in der Schlacht entgegentreten müssen. Sie werden feststellen, daß Ihnen nach Beendigung einer Mission ein Statistikbildschirm gezeigt wird. Außen links stehen die historischen Daten; also aus der Zeit, in der die Einheit vergangener Tage diese Mission erfolgreich beendete. In der Mitte finden Sie die Statistik über den von Ihnen erreichten, aktuellen Stand, während rechts in Klammern die besten bisher von Ihnen gespeicherten Daten erscheinen.

Sobald Sie eine Trainingskategorie zum Spielen gewählt haben, betätigen Sie die **X**-Taste. Ein Untermenü mit allen Einsätzen dieser Gruppe wird eingeblendet. Markieren Sie mit dem Steuerkreuz den Namen der gewünschten Mission, in die Sie sich wagen möchten, und drücken Sie die **X**-Taste. Daraufhin erscheint im Hintergrund eine Karte, die Ihnen einen Blick auf das Einsatzgebiet gestattet, auf dem die Blood Angels zu Ehren gelangen werden oder auch nicht. Sie können das Gebiet auf dem Bildschirm verschieben, wenn Sie die **R1**-Taste drücken und die Richtungstasten verwenden. Ein Kommentar ertönt, in dem Ihnen die Einsatzziele mitgeteilt werden. Wenn Sie glauben, daß Sie fähig sind, diese Mission durchzuführen, drücken Sie noch einmal die **X**-Taste, woraufhin Sie direkt zum Raumschiffwrack gelangen (siehe *Im Space Hulk*). Wenn Sie den Einsatzbefehl noch einmal hören möchten, betätigen Sie die ● -Taste. Falls Sie diese Mission lieber doch nicht übernehmen möchten, drücken Sie die ●-Taste noch während der Einsatzbefehl gesprochen wird. Es erscheint dann das Untermenü, und Sie können mit dem Steuerkreuz eine andere Mission auswählen. Wenn Sie die ●-Taste noch öfter drücken, gelangen Sie zurück durch die verschiedenen Menüs.Falls Sie einen Einsatz erfolgreich beendet haben, wird Ihnen angeboten, die nächste Mission in dieser Serie zu probieren. Wählen Sie Play next mission (Nächste Mission), und drücken Sie auf **X**.



Falls Sie es nicht schaffen, werden Sie gefragt, ob Sie den Wunsch haben, den Blood Angels wieder zu Ruhm zu verhelfen. Wählen Sie die Option Replay last mission (Letzte Mission wiederholen), und betätigen Sie die **X**-Taste.

Wenn Sie der Meinung sind, Sie hätten genug trainiert, markieren Sie die Option Select another mission (Eine andere Mission wählen), und drücken Sie die **X**-Taste. Daraufhin kehren Sie zum Vorraum zurück.

DIE RACHE DER BLOOD ANGELS: DIE OPERATION SPACE HULK

Bitte beachten Sie, daß Sie eine Memory-Card benötigen, um die Operation Space Hulk spielen zu können.

Sie kommen aus dem Erfahrungsdienst heraus, erschöpft, aber stolz. Sie haben lange und hart trainiert, haben Ihre Fertigkeiten ausgefeilt, bis zu dem Moment, wo Sie für zuverlässig und erfahren genug erachtet wurden, die Blood Angels als Terminator im Kampf zu repräsentieren. Sie legen gerade unter den aufmerksamen Blicken eines Techpriesters Ihren Schutzanzug an, als ein ohrenbetäubender Alarm durch den Raum hallt, der bedeutet, daß der Commander der Blood Angels Sie zur ersten Befehlsentgegennahme herbeiruft. Sie beißen die Zähne zusammen und machen sich auf den Weg zu seinen Räumlichkeiten, während der Techpriester noch im Laufschritt verzweifelt versucht, die letzten paar Verschlüsse zu befestigen.

Sie kehren in den Vorraum zurück, wenn Sie vom Hauptmenü des Erfahrungsdienstes aus die ●-Taste betätigen. Gehen Sie mit Hilfe der Steuerkreuz durch die Tür rechts, und drücken Sie **X**. Jetzt betreten Sie die Räume des Kommandanten, um Ihren ersten Kampfbefehl entgegenzunehmen.



Obwohl ein Terminator zu sein bedeutet, daß man sich bereits in die Riege der gefürchteten Kämpfer der Blood Angels eingereiht hat, beginnen Sie die Operation als niederstes Mitglied der Terminator-Truppe und haben daher auch keine Befehlsgewalt über die Handlungen Ihrer Kameraden. Statt dessen erhalten Sie Befehle vom Gruppenführer, die Ihnen im Verlauf der Mission mitgeteilt werden. Es wird eine rote Linie auf dem Miniscanner erscheinen., wohin Sie sich begeben müssen, und an der genauen Stelle, wo der Befehl ausgeführt werden soll, erscheint ein rotes Quadrat.

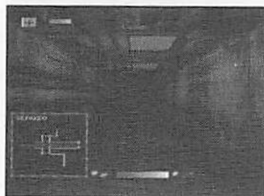
Wenn Sie eine Mission geschafft oder auch dabei versagt haben, werden Ihnen dieselben Optionen angeboten, wie nach einem Trainingseinsatz: entweder den Einsatz wiederholen oder mit dem nächsten fortfahren, abhängig von Ihren Erfolgen.

Falls Sie eine Mission erfolgreich beendet haben, gibt es die Möglichkeit, daß Sie Ihren Fortschritt speichern. Wählen Sie die Option Save Game (Spiel speichern), und betätigen Sie die **X**-Taste. Wenn Sie danach wieder die Räume des Commanders aufsuchen, haben Sie die Gelegenheit, die nächste Mission, die auf die zuletzt beendete und gespeicherte folgt, auszuwählen und zu spielen. Beachten Sie bitte, daß das Spiel *auch* gespeichert wird, sobald Sie die Option Play Next Mission (Nächste Mission spielen) aufrufen - wenn Sie also glauben, daß Sie die letzte Mission hätten besser durchführen können, wählen Sie die Option Replay Last Mission (Letzte Mission wiederholen).

Es gibt ein paar grundlegende Unterschiede zwischen der Operation Space Hulk und den Trainingseinsätzen. Einer der wichtigsten ist, daß Sie effektiv nur den Terminator steuern können, in dessen Rüstung Sie stecken; Sprünge von einem Terminator zu einem anderen, wie im Training, gibt es nicht. Für Sie als Spieler ist es daher von äußerster Wichtigkeit, daß Ihr Terminator am Leben bleibt, denn die Mission ist nicht erfüllt, wenn er umkommt. Ein weiterer wichtiger Punkt: Wenn Sie eine neue Mission beginnen, unterliegen nur die Terminatoren Ihrer Kontrolle, die die vorherige Mission durchgestanden haben; wie im wirklichen Leben existiert auch ein Terminator nicht mehr, wenn er vernichtet wird. Aus diesem Grunde ist es von besonderer Wichtigkeit, daß Sie danach trachten, Ihre Truppe so weit wie möglich zu erhalten, während Sie Einsätze durchführen. Andernfalls müssen Sie sich womöglich mit nur einem einzigen Terminator einem aussichtslosen Kampf stellen. Glücklicherweise werden zu bestimmten Zeiten weitere Terminatoren an Bord der Wracks teleportiert, so daß ein geringes Maß an Verschleiß akzeptabel ist. Bei Einsätzen, in denen Ihre Truppe Verstärkung erhalten kann, wenn sie einen Teleporter erreicht, wird das Zielgebiet gelb anstatt rot schraffiert dargestellt.

Die Aktionen der Blood Angels sind die ultimative Space-Hulk-Herausforderung mit reichlich hinterhältigen Gegnern und Testeinsätzen zum Ausprobieren. Triumphieren Sie - und Ihr Name wird unsterblich sein als einer der ruhmreichsten Kämpfer der Blood Angels. Versagen Sie - und Millionen werden untergehen. Beten Sie, daß Ihre Fähigkeiten während des Erfahrungsdienstes gut ausgebildet wurden, denn es gibt kein Pardon, wenn Sie die Macht der Genestealers in Reichweite spüren.

IM SPACE HULK



Sobald Sie ein Raumschiffwrack betreten, sehen Sie die Umgebung durch das Visier Ihrer Terminator-Rüstung. Von diesem Augenblick an hängt die Ehre Ihrer Einheit von jeder Ihrer Bewegungen ab. Die folgenden Aktionen können Sie durchführen:

BEWEGEN

Von wichtigster Bedeutung ist erst einmal die Bewegung innerhalb des Space Hulk. Sie bewegen sich wie folgt:

Nach links oder rechts drehen: Wenn Sie auf dem Steuerkreuz **Links** oder **Rechts** drücken, wird sich Ihr Terminator in die entsprechende Richtung drehen.

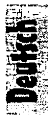
Weitergehen: Wenn Sie das Steuerkreuz **Oben** betätigen, wird das Ihren Terminator veranlassen, weiter in die Richtung zu gehen, in die Sie blicken.

Zurückziehen: Wenn Sie das Steuerkreuz **Unten** drücken, wird ihr Terminator rückwärts zur Blickrichtung gehen.

Nach oben gucken: Wenn Sie **Unten** auf dem Steuerkreuz und gleichzeitig die **L1**-Taste drücken, wird sich die obere Hälfte Ihrer Terminator-Rüstung so drehen, daß er sich nach oben wendet, was Ihnen ermöglicht, zur Decke zu sehen und zu schießen.

Nach unten gucken: Wenn Sie **Oben** auf dem Steuerkreuz und gleichzeitig die **L1**-Taste drücken, wird sich die obere Hälfte Ihrer Terminator-Rüstung so drehen, daß er sich nach unten wendet, was Ihnen ermöglicht, auf den Boden zu sehen und zu schießen.

Zielen: Sie haben die Möglichkeit, sich etwas langsamer nach links oder rechts drehen, wodurch Sie besser auf Genestealers zielen können, die gerade um eine Ecke ins Blickfeld kommen. Das geschieht, wenn Sie die **L1**-Taste halten und auf dem Steuerkreuz **Links** oder **Rechts** drücken.



KAMPFHANDLUNGEN

Es wird nicht lange dauern, bis Ihr Terminator feindseligen Kreaturen begegnet. Sie sollten dann eine der Waffen aus Ihrer Kollektion einsetzen, um mit ihnen auf gehörige Weise zu verfahren. Sie kontrollieren die Waffensysteme wie folgt:

Schußwaffen 1: Sobald Sie die **X**-Taste drücken, wird die Schußwaffe des Terminators, (üblicherweise ein Hochleistungs-Bolzenwerfer) in die Richtung abgefeuert, in die Sie gucken. Beim Nahkampf bewirkt die **X**-Taste, daß der Terminator versuchen wird, den Gegner mit seiner Nahkampfwaffe zu treffen (üblicherweise ein Power-Handschuh).

Schußwaffen 2: Einige Terminatoren sind mit Granatwerfern als zweite Schußwaffe ausgerüstet. Sie werden ausgelöst, wenn man die Taste ● drückt.

Ausweichen: Wenn Sie sich im Nahkampf befinden und dann die Taste ● drücken, wird Ihr Terminator versuchen auszuweichen und dabei den Klauenhieb des Genestealers abwehren.

Selbstzerstörung: Wenn Ihr Terminator einen Donnerhammer oder einen Schweren Brenner bei sich trägt, können Sie dafür sorgen, daß diese Waffen sich selbst zerstören, wodurch eine enorme Explosion ausgelöst wird. Halten Sie die **R1**-Taste gedrückt, und betätigen Sie ●. Sie selbst werden dabei sofort draufgehen, aber Ihr Opfer könnte durch die Verluste gerechtfertigt sein, die Sie dem Gegner zufügen.

Vollautomatisch: Wenn Ihr Terminator eine Assault Cannon (Sturmkanone) bei sich hat, dann drücken Sie die Tasten **R1** und **X**, um vollautomatisch feuern zu können.

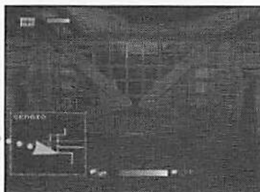
AKTIONEN

Bei manchen Missionen müssen bestimmte Gegenstände von einem Ort zu einem anderen geschafft werden, oder es müssen bestimmte Türen verschlossen werden, um die Angriffswelle der Genestealers aufzuhalten. Solche Operationen werden wie folgt durchgeführt:

Tür öffnen/schließen/durchtrennen: Wenn Ihr Terminator auf eine funktionsfähige Tür trifft, können Sie sie mit Hilfe der Taste ▲ öffnen oder schließen. Wenn Ihr Terminator mit einer Kettenfaust ausgerüstet ist, bewirkt die ▲ -Taste, daß diese eingesetzt wird, um zu versuchen, eine verklemmte Tür oder ein Schott aufzuschneiden.

Nehmen/Ablegen: Wenn Ihr Terminator einen Gegenstand mit sich trägt, können Sie diesen ablegen, indem Sie die Taste ▲ drücken. Wenn Sie gerade nichts tragen und neben einem Gegenstand stehen, können Sie ihn mit Hilfe der Taste ▲ an sich nehmen.

MINISCANNER



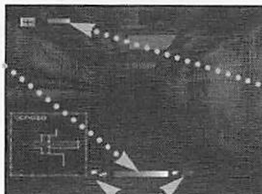
MiniScanner

Im unteren linken Sichtbereich ihres Visiers sehen Sie den MiniScanner, der die Umgebung rings um Ihren Terminator darstellt. Terminator-Kameraden erscheinen als hellblaue Symbole, während die außerirdischen "Störfaktoren" rot dargestellt werden. Gegenstände werden auf dem Scanner als gelbe Kreise angezeigt. Wenn Sie mehr darüber erfahren möchten, lesen Sie den Abschnitt *Die Karte*. Den MiniScanner kann man wie folgt bedienen:

Anzeigebereich verschieben: Sie können sich weiter entfernt liegende Bereiche des Wracks genauer ansehen, wenn Sie die Taste **R1** drücken und das Steuerkreuz einsetzen. Dadurch verschiebt sich der Anzeigeauschnitt des MiniScanners entsprechend, und Sie können Ihr Ziel ausmachen und die Anwesenheit von Gegnern feststellen.

Anzeige zurücksetzen: Sobald Sie sich mit dem MiniScanner die Umgebung angesehen haben, möchten Sie ihn wahrscheinlich wieder auf Ihren Terminator einstellen. Das erreichen Sie, wenn Sie die Tasten **L1** + **R1** gleichzeitig drücken.

INFORMATIONSANZEIGEN:



Verbleibende Freeze Time

Tauglichkeit

Ausstattung

Rechts neben dem MiniScanner werden Ihnen die folgenden Informationen angezeigt:

Verbleibende Freeze Time: Hier wird dargestellt, wie lange Sie noch im Zustand Freeze Time verbleiben können (siehe Abschnitt Freeze Time - Zeitstillstand).

Ausrüstung: Zu beiden Seiten der Freeze-Time-Anzeige werden Ihnen die Waffen angezeigt, die Sie am linken und rechten Arm bei sich tragen.

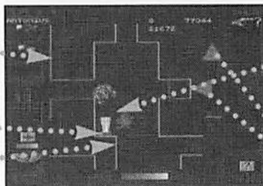
Tauglichkeit: In der oberen linken Ecke des Bildschirms erscheint die Anzeige, auf der die Tauglichkeit ablesbar ist. Die Tauglichkeit wird beeinträchtigt, wenn Sie Ihren Terminator Beschädigungen durch Feuer und gegnerische Bolzengeschosse aussetzen. Wenn die Tauglichkeits-Anzeige nichts mehr anzeigt, ist es mit Ihrem Terminator zu Ende. Der Balken, der die Tauglichkeit anzeigt, wird sich langsam wieder ausdehnen, wenn Sie sich nicht länger Schaden verursachenden Angriffen aussetzen.

FREEZE TIME - ZEITSTILLSTAND

Zu gewissen Zeiten werden Sie Ihre verzweifelte Lage gerne etwas aufschieben wollen, um Ihre Gedanken zu ordnen. *Space Hulk* bietet eine zeitlich begrenzte Pausen-Option, die Freeze Time genannt wird; wenn Sie die **SELECT**-Taste drücken, wird das Spiel unterbrochen und der Bildschirm Tactical Operations (Taktisches Vorgehen) erscheint, jedoch nur für eine bestimmte Zeit. Der Balken am unteren Rand des Bildschirms zeigt an, wieviel Freeze Time Ihnen noch verbleibt, bevor das Spiel automatisch fortgesetzt wird. Das heißt allerdings, daß Sie schnell und entschlossen sein müssen, wenn Sie Ihren Terminator-Kameraden Befehle erteilen. Sobald Sie wieder im Kampfgetümmel stecken, wird sich wieder Freeze Time ansammeln - die Anzeige verlängert sich langsam wieder. Wenn der Zeitstillstand vorbei ist, während Sie den Bildschirm Tactical Operations (Taktisches Vorgehen) aufgerufen haben, wird das Spiel kurzerhand wieder aufgenommen. Wenn Sie die **SELECT**-Taste drücken, gelangen Sie zurück zum Spielablauf.

TAKTISCHES VORGEHEN

Wenn Sie Freeze Time (Zeitstillstand) aktivieren, wird der Bildschirm Tactical Operations (Taktisches Vorgehen) geöffnet, von wo aus Sie Ihren Terminator-Kameraden Befehle erteilen und Details über sie erhalten können. Gezeigt werden die folgenden Informationen:



SCANNER

Der Scanner zeigt das gesamte Raumschiff-Wrack. Der Ausschnitt läßt sich verschieben: Halten Sie die **R1**-Taste gedrückt, und bestimmen Sie die Richtung über das Steuerkreuz. Sie können den Ausschnitt mit Hilfe der **L1**-Taste sowie **Oben** oder **Unten** auf dem Steuerkreuz vergrößern und wieder verkleinern. Wenn Sie die Tasten **L1** + **R1** gleichzeitig drücken, stellt sich der Scanner wieder so ein, daß Ihr aktiver Terminator im Mittelpunkt steht. Symbole auf dem Scanner bedeuten folgendes:

Lila Pfeile: Hierbei handelt es sich um Zugangsstellen der Genestealers, eingestürzte Gänge, die zu den Aufenthaltsorten der Genestealers führen. Wenn sie vorhanden sind, stehen Sie einer praktisch unbegrenzten Zahl von Gegnern gegenüber, denn an einer solchen Stelle betreten ständig neue Gegner das Raumschiff-Wrack.

Rote Schraffierung: Das sind die Zielgebiete. Bei den meisten Missionen ist es erforderlich, daß Sie Ihre Terminatoren an bestimmte Orte bewegen oder an einer bestimmten Position Gegenstände deponieren oder bergen. Diese Stellen werden durch sich kreuzende, diagonale Linien kenntlich gemacht.

Gelbe Kreise: Gelbe Kreise bedeuten einen Gegenstand - dabei kann es sich um Extra-Munition handeln oder auch ein für diesen Einsatz benötigtes Objekt.

Hellblaue Symbole: Das sind die Marines-Terminatoren, die Sie steuern.

Lila Symbole: Hierbei handelt es sich um einzelne Gegner, die versessen darauf sind, Ihre Truppe zu vernichten.

Türen: Eine Tür erscheint als dickere Linie quer zu einem Gang. Sie ist farblich gekennzeichnet - mit folgender Bedeutung:

Grau: Normale Tür, sowohl Terminatoren als auch Genestealers können sie öffnen.

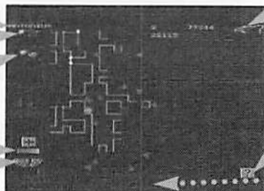
Rot: Nur Genestealers können rote Türen passieren.

Grün: Schott. Solche Türen können nicht geöffnet werden und müssen mit Hilfe der Kettenfaust oder einer Geschoßwaffe zerstört werden.

Weiß: Nur Terminatoren können solche Türen öffnen und schließen, allerdings können Genestealers sie in manchen Situationen aufbrechen.

Es gibt einige Türen, die ein Terminator nur in einer Richtung passieren kann; auf dem Rückweg muß man sie zerstören, was jedoch recht lange dauert. Einweg-Türen sind von anderen Türen nicht zu unterscheiden.

TERMINATOR-ZUSTANDSANZEIGE



Die folgenden Anzeigen befinden sich in der oberen linken Ecke des Bildschirms. Die folgenden Informationen können daran abgelesen werden:

Terminator-Name: Der Name des aktiven Terminators.

Waffe in der rechten Hand: Die Waffe, die der Terminator in seiner rechten Hand trägt. Dabei handelt es sich gewöhnlich um eine Schußwaffe. Ersatzmagazine, die der Terminator bei sich hat, werden hier ebenfalls gezeigt.

Waffe in der linken Hand: Die Waffe, die der Terminator in seiner anderen Hand hält. In der Regel ist es eine Nahkampfwaffe, manche Terminatoren haben jedoch einen Granatwerfer auf ihren Power-Handschuh montiert.

BEFEHLSDISPLAY DES TERMINATORS

Es befindet sich oben rechts auf dem Bildschirm und zeigt eine Aufstellung der Befehle, die dem Terminator erteilt wurden. Weitere Einzelheiten finden Sie unter *Befehle geben*.

ZUSTANDSANZEIGEN

Die Zustandsanzeigen des aktiven Terminators sind links am unteren Rand des Bildschirms angeordnet. An ihnen kann man die folgenden Werte des aktiven Terminators ablesen:

Tauglichkeit: Tauglichkeit repräsentiert den Schadensumfang, den ein Terminator ertragen kann, bevor er zugrunde geht. Lesen Sie unter *Tauglichkeit* im Abschnitt Space Hulk nach, wenn Sie Einzelheiten erfahren möchten.

Erfahrung: Ein Terminator mit größerer Erfahrung ist ein widerstandsfähigerer und besserer Kämpfer. Obwohl alle Terminatoren kampfgestählte und erfahrene Fighter sind, waren einige von ihnen an so vielen Operationen beteiligt, daß sie noch qualifizierter als üblich sind. Terminatoren mit einem hohen Erfahrungsgrad sind im Nahkampf noch geschickter und im allgemeinen überhaupt schwerer zu besiegen. Im Modus Space Hulk Operation wird ein Terminator erfahrener, wenn er einen Einsatz überlebt, wodurch er bei zukünftigen Einsätzen widerstandsfähiger ist. Während des Erfahrungsdienstes erwerben manche Terminatoren mehr Erfahrung als andere, das gibt Ihnen die Möglichkeit, diese fähigeren Terminatoren für anspruchsvollere Aufgaben einzusetzen.

INFORMATIONSANZEIGE

Die Informationsanzeige rechts unten auf dem Bildschirm gibt Ihnen die Möglichkeit, die Einsatzziele ins Gedächtnis zu rufen, wie auch die Befehle, die dem aktiven Terminator gegeben wurden.

Auskunft über die Mission: Stellen Sie den Zeiger auf dieses Symbol, und drücken Sie auf **X**. Daraufhin wird Ihnen eine Zusammenfassung der Einsatzziele mündlich mitgeteilt.

Auskunft über die Befehle des Terminators: Bei den Missionen der Operation Space Hulk beginnen Sie als untergeordnetes Mitglied der Terminator-Truppe und müssen daher die Befehle befolgen, die Sie vom Gruppenführer erhalten. Um die Ihnen erteilten Befehle erneut einsehen zu können, betätigen Sie die **X**-Taste, wenn der Zeiger auf das Symbol deutet. Beachten Sie bitte, daß es nur solange erscheint, bis Sie zum Gruppenführer befördert worden sind.

ANZEIGE FREEZE TIME

Am unteren Rand des Bildschirms wird Ihnen angezeigt, wieviel Freeze Time Ihnen noch bleibt, bevor das Spiel automatisch fortgesetzt wird. Einzelheiten dazu finden Sie weiter oben im Abschnitt *Freeze Time - Zeitstillstand*.

BEFEHLE GEBEN

Unabhängig davon, wie fit ein einzelner Terminator eventuell ist - auf sich allein gestellt, hat er vermutlich keine Chance gegen eine Horde von Gegnern, die ihm im Space Hulk begegnen. Er wird von allen Seiten von Angreifern bestürmt, die schneller und beweglicher sind als er selbst, während er versucht - obwohl er total in der Minderheit ist - ihren Vorstoß einfach mit einem Hochleistungs-Bolzenwerfer und einem Power-Handschuh aufzuhalten. Der Erfolg an Bord eines Space Hulk hängt von brillanten Führungsqualitäten, enger Zusammenarbeit und eiserner Disziplin ab: Um die Ehre Ihrer Einheit zu wahren, muß aus Ihnen ein Meister der Taktik und ein heldenhafter Kämpfer werden.

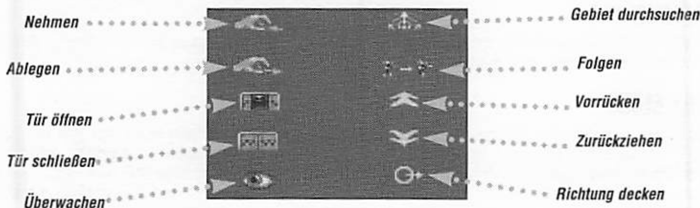
WIE SIE BEFEHLE ERTEILEN

Gehen Sie wie folgt vor:

1. Rufen Sie die Terminatoren Ihrer Gruppe nacheinander mit Hilfe der ▲ -Taste auf: Der Name des ausgewählten Terminators wird neben seinem Bild auf dem Scanner angezeigt, wohingegen Informationen über ihn auf seinem Display und seiner Zustandsanzeige erscheinen. Sie können in der Liste Ihrer Terminatoren rückwärts schalten, wenn Sie **R1** gedrückt halten und dann ▲ betätigen. Um den Terminator im Fadenkreuz auszuwählen, halten Sie die **L1**-Taste gedrückt und betätigen Sie ▲.
2. Wenn Sie den Terminator ausgewählt haben, den Sie befehligen möchten, erscheint in dessen Befehlsfeld die Zahl 1> und gleich daneben das Symbol für Vorrücken (ein nach oben gerichteter Pfeil). Blättern Sie die Befehlsliste mit der ●-Taste durch. Wie bei der Auswahl des Terminators können Sie auch hier rückwärts schalten, wenn Sie die **L1**-Taste gedrückt halten und dann die ●-Taste betätigen.
3. Falls der Befehl, den Sie erteilen möchten, ortsgebunden ist (wie zum Beispiel Vorrücken) , führen Sie den Zeiger mit Hilfe des Steuerkreuzes an die Stelle auf dem Scanner, zu der Ihr Terminator gehen soll, wo er suchen soll usw. Entsprechend der erteilten Befehle erscheinen auf dem Scanner die Streckenpunkte numeriert.
4. Drücken Sie die **X**-Taste, um den ausgewählten Befehl wirksam werden zu lassen. Die Zahl 2> erscheint dann unterhalb des erteilten Befehls und gibt Ihnen Gelegenheit, einen weiteren Befehl zu erteilen. Der Terminator wird diesen Befehl dann durchführen, sobald er den ersten erledigt hat. Diesen Vorgang dürfen Sie bis zu fünfmal wiederholen bzw. solange, bis Sie einen Befehl erteilen, auf den kein weiterer Befehl folgen kann (z. B. der Befehl Cover this direction (Diese Richtung decken)).
5. Um einen Auftrag abzubrechen, den Sie bereits erteilt haben, wählen Sie den geeigneten Terminator, und drücken Sie die Tasten **L1** und **X**. Ihr letzter Auftrag wird abgebrochen.

DIE BEFEHLSLISTE

Es folgt eine Übersicht über alle Befehle, die Sie einem Terminator geben können:



Vorrücken: Das ist der einfachste Befehl überhaupt. Der Terminator wird vorwärts gehen bis zu der Stelle, die Sie auf dem Scanner ausgewählt haben.

Zurückziehen: Der Terminator wird zurück zur angegebenen Position gehen und ist bereit, jederzeit Feuer zu legen, um gegnerische Verfolger aufzuhalten.

Überwachen: Der Befehl Überwachen ist ein für Ihren Erfolg entscheidender Faktor. Im Grunde bedeutet er, daß jeder nicht aktive Terminator (also einer, der nicht direkt von Ihnen gesteuert wird), der einen Gegner in seiner Nähe entdeckt, sich ihm entgegenstellt und ihn angreift, bis der Eindringling vernichtet ist. Überwachen kann man als Abwarte-Zustand betrachten: Ein Terminator, der den Befehl Vorrücken erhalten hat, wird innehalten und jeden Gegner attackieren, den er wahrnimmt. Bei jedem Terminator ist der Befehl Überwachen zu Beginn eines Einsatzes aktiv (ON). Der einzige Anlaß, den Befehl Überwachen aufzurufen, ist, wenn Sie ihn widerrufen wollen, so daß Ihr Terminator ungeachtet jeder möglichen Bedrohung seinen Weg oder sein Handeln fortsetzt. Es könnte sein, daß Sie zum Beispiel möchten, daß ein Terminator sich zu einer bestimmten Stelle begibt, ohne anzuhalten, oder daß ein Terminator trotz des Schweren Brenners unterm Arm jeden Genestealer, den er sieht, als mögliches Ziel ignorieren soll, um Munition zu sparen.

Richtung decken: Ein Terminator, der den Befehl Richtung decken erhalten hat, wird genau an der Stelle stehen bleiben und die Richtung decken, in die er guckt. Er wird auf jeden Gegner schießen, den er sieht. Richtung decken ist ähnlich wie Überwachen, abgesehen davon, daß ein Terminator sich auf eine bestimmte Richtung konzentriert, es sei denn, er muß sich selbst verteidigen (zum Beispiel, wenn sich ihm ein Genestealer von hinten nähert). Richtung decken ist wirkungsvoller als Überwachen, denn ein Terminator mit diesem Befehl wird die Gegner aufspüren und sich gezielt ihnen befassen. Somit hat der Kommandant einer Gruppe die Möglichkeit, Verteidigungszonen aufzubauen. Dieser Befehl ist sehr nützlich, um Gänge zu sichern, einen Stützpunkt zu errichten oder den Streß von einem Terminator fernzuhalten, der äußerst wichtige Operationen durchführen muß. Wenn Sie diesen Befehl einmal gegeben haben, können Sie demselben Terminator keine weiteren Befehle geben, bis Sie seine Verwendung neu festlegen.

Nehmen: Dieser Befehl bewirkt, daß ein Terminator zu einem Gegenstand hingeht und ihn aufhebt. Sie positionieren den Zeiger auf dem Scanner so, daß er auf das Symbol des Gegenstands deutet (ein gelber Kreis) und erteilen den Befehl.

Ablegen: Das Gegenstück zum Befehl Nehmen; der Terminator wird zu der auf dem Scanner festgelegten Stelle gehen und den Gegenstand, den er bei sich hat, dort ablegen.

Tür öffnen: Der Terminator wird gehen und die verschlossene Tür öffnen, wie Sie es mit dem Zeiger auf dem Scanner angegeben haben.

Tür schließen: Der Terminator wird gehen und die Tür schließen, die Sie mit dem Zeiger auf dem Scanner markiert haben.

> **Bitte beachten**: Es ist sehr wichtig, daß Sie bei den Befehlen Tür öffnen/schließen den Zeiger korrekt positionieren; die Seite der Tür, auf der der Zeiger sich befindet, ist die Stelle, zu der der Terminator gehen wird, bevor er etwas unternimmt. Das kann bedeuten, daß Sie den Terminator mit dem Befehl Tür öffnen einen Riesenumweg laufen lassen, um die Tür von der anderen Seite öffnen zu lassen. Im umgekehrten Fall könnten Sie nach Erteilung des Befehls Tür schließen plötzlich hinter einer verschlossenen Tür stehen und sich den Genestealers zum Angriff präsentieren.

Folgen: Der Terminator wird dem Kameraden folgen, den Sie auf dem Scanner angegeben haben.

Gebiet durchsuchen: Ein Terminator wird in ein bestimmtes Gebiet gehen und über alle vorgefundenen Gegenstände oder Dinge berichten, die von Interesse sein könnten.

Waffe benutzen: Die Waffen, die ein Terminator bei sich trägt, werden auf der Befehlsliste angezeigt. Wenn Sie den Befehl (diese bestimmte) Waffe benutzen geben, wird das Ihren Terminator veranlassen, zu dem auf dem Scanner angegebenen Punkt zu gehen und diese Waffe dort einzusetzen. Mit diesem Befehl können Sie bestimmen, daß ein Terminator zum Beispiel seinen Schweren Brenner in einem bestimmten Gebiet einsetzt oder mit seiner Kettenfaust ein Schott aufschneidet.

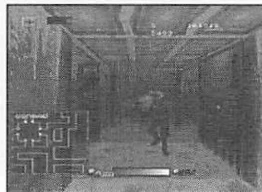
Selbstzerstörungs-Waffe: Über diese Option verfügt ein Terminator nur, wenn er eine Waffe bei sich hat, die die Selbstzerstörung bewirken kann, d. h. einen Donnerhammer oder einen Schweren Brenner. Erkennen kann man das an einem Waffensymbol mit grüner Markierung. Einzelheiten über die Selbstzerstörung mit den entsprechenden Geräten lesen Sie bitte im Abschnitt *Waffen* nach.

GEGNER



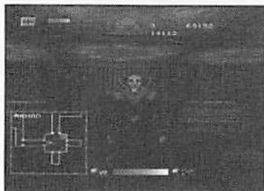
PURESTRAIN GENESTEALERS (REINRASSIGE GENESTEALER)

Diese reine Gattung der Außerirdischen werden Sie im allgemeinen als Gegner vor sich haben. Obwohl sie von einem extrem harten Panzer bedeckt sind, der Super-Bolzengeschosse abprallen läßt und dem mächtigen Schlag des Power-Handschuhs widersteht, bewegen sich diese Kreaturen trotzdem unglaublich schnell. Sie haben sechs Gliedmaßen; stehen auf zwei behuften Füßen, besitzen zwei in etwa menschliche Arme mit Händen und dazu noch zwei größere, unglaublich muskulöse Klauen mit ungeheuer scharfen Krallen am Ende. Ein Schlag mit einem dieser Fänge ist so gewaltig, daß er den Plastikstahl einer Terminator-Rüstung zerreißt.



HYBRIDS (HYBRIDEN)

Ein Hybride ist ein Abkömmling eines Wirtskörpers, der durch genetisches Material eines Genestealers infiziert wurde. Bei auf diese Art befallenen Menschen ist ein Nachkomme von der Erscheinung her humanoid, jedoch mit einer blaßlila Hautfärbung. Der Kopf ist rundlich und weist jede Menge scharfer Zähne auf. Anders als die Reinrassigen haben Hybriden üblicherweise nur zwei Arme, obwohl man manchmal einen verkümmerten dritten Arm erkennen kann. Hybriden stehen ihren reinrassigen Brüdern nicht nach, was Bösartigkeit oder Kampffähigkeit betrifft, aber ihre menschliche Herkunft verleiht ihnen die Begabung, Waffen zu verstehen und einzusetzen. Die Hybriden, denen Sie begegnen, werden mit Bolzenwerfern ausgerüstet sein, bescheideneren Ausgaben des Hochleistungs-Bolzenwerfers, den ein Terminator benutzt.



MAGUS

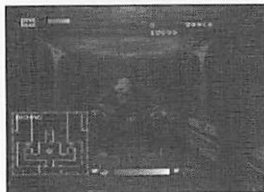
Wenn die Hybridenbrut nach und nach in der vierten oder fünften Generation besteht, bricht das ererbte menschliche Talent, geistige Kräfte zu entwickeln, manchmal mit voller Wucht aus. Auf diesem Stand der Entwicklung ist der Hybride praktisch nicht mehr von einem Menschen zu unterscheiden, wenngleich weitergegebene Zeichen - wie übernatürlich scharfe Zähne und eine sehr zarte, violette Tönung der Haut - noch besteht. Hybride Geistesgrößen sind als Magi (Einzahl: Magus) bekannt und extrem intelligente und gefährliche Gegner. Geistreisende des Imperiums haben Entladungen psychischer Energie auf Raumschiff-Wracks entdeckt, was bedeutet, daß ein Magus anwesend sein könnte. Falls einer auftaucht, sollte ein Terminator die folgenden möglichen Risiken kennen:

Aura: Diese geistige Begabung beschützt den Magus in einer verschwommenen Kuppel aus psychischer Energie, die ihn gegen körperliche Angriffe immun macht. Er benötigt relativ wenig Aufwand, um sie aufrecht zu erhalten, und mächtige Magi können diese Verteidigung über lange Zeiträume hinweg stabil halten. Die Kehrseite dabei ist, daß ein Magus keinerlei offensive Aktionen durchführen kann, solange die Aura errichtet ist.

Höllenfeuer: Wenn er seine Gedanken für ein paar Sekunden konzentriert, kann ein Magus seiner innerlich überkochenden Wut und seinem Haß mit einem explosiven Ausstoß psychischer Energie Ausdruck verleihen, der die ganze Umgebung in ein flammendes Inferno verwandelt. Das Feuer brennt mit übernatürlicher Intensität und kann Rüstungen innerhalb eines Augenblicks schmelzen.

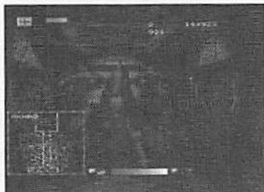
Hexen: Einem Magus könnte es in den Sinn kommen, daß er seine geistigen Kräfte einsetzt, um die Funktion einer Maschine zu beeinträchtigen. Im Fall eines Terminators betrifft das gewöhnlich seine Schußwaffe; ein Super-Bolzenwerfer oder eine Sturmkanone, die auf diese Art beeinflußt wurden, feuern entweder total daneben oder funktionieren überhaupt nicht mehr, wohingegen ein verhexter Schwerer Brenner sogar explodieren könnte, wenn ein Terminator versucht, ihn zu benutzen.

Teleportieren: Wenn er sehr in Bedrängnis gerät, versucht ein Magus vielleicht, einen beträchtlichen Anteil seiner geistigen Energie darauf zu verwenden, sich selbst kurz in den Warp-Raum hinein und wieder heraus zu befördern: Er wird ins Nichts verschwinden und irgendwo anders im Space Hulk wieder auftauchen. Der Energieverbrauch ist so hoch, daß sogar der mächtigste Magus selten fähig ist, diesen Vorgang bei einer Begegnung mehrmals durchzuführen.



PATRIARCH

Genestealers leben in einer streng hierarchischen Struktur - ein Wesenszug, der durch ihre untereinander bestehende telepathische Verbindung gepflegt wird. Gen-Wirtskörper gehorchen Hybriden, Hybriden gehorchen Reinrassigen und Reinrassige gehorchen ihrem Patriarchen. Der Patriarch ist ein hochbetagter Reinrassiger, ein Vorfahr der weitverbreiteten Hybriden-Clans und der geistige Wächter der Rasse. Als Ergebnis seiner ausgedehnten psychischen Aktivitäten wird ein Patriarch oft fett und unbeweglich und liegt auf seinem behelfsmäßigen Thron herum, während seine Psyche durch die Gedanken seiner Brüder gleitet. Patriarchen sind die einzigen Reinrassigen, die sich dermaßen auf ihr geistiges Potential konzentrieren, daß Sie dadurch die Macht des Hexens und die Macht über das Höllenfeuer erwerben. Die pyramidale Struktur des gemeinschaftlichen Bewußtseins der Genestealer bedeutet, daß der Patriarch über ein riesiges Reservoir geistiger Energie verfügt, was ihm ermöglicht, diese Fähigkeit auf einer extrem dominanten Ebene einzusetzen. Der Patriarch ist ein besorgniserregender Gegner, und die Gefahr, die von ihm ausgeht, wird durch die Tatsache verschlimmert, daß er - sollte er sich bedroht fühlen - jeden Genestealer in Reichweite zu seiner Hilfe herbeirufen wird.



CHAOS SPACE MARINES

Space Marines sind ihrem Imperator für immer und ewig ergeben. Die Autorität des Imperators wurde jedoch vor vielen tausend Jahren einmal durch seine rechte Hand, den Gefechtsmeister Horus untergraben, der dem schrecklichen Einfluß von Chaos zum Opfer fiel. Viele Legionen der Space Marines an der Seite von Horus wurden unbewußt als Köder von Chaos beeinflußt. Der Imperator konnte Horus und seine Kohorten schließlich besiegen, aber viele Einheiten der Chaos Space Marines überlebten und verbündeten sich mit den bösartigen Elementen der Galaxis. Aus diesem Grunde ist es möglich, daß Sie gelegentlich einem Chaos Space Marine im Space Hulk über den Weg laufen, einem unruhigen Verbündeten der Genestealer, der nur an seinen eigenen abwegigen Machenschaften interessiert ist. Chaos Space Marines tragen Waffenrüstungen, die nicht so wirkungsvoll sind, wie die Terminator-Rüstung Ihres Kämpfers. Bewaffnet mit ähnlichen Bolzenwerfern, wie sie die Hybriden tragen, sind sie bedrohliche Gegner; vielleicht einzeln schwächer als Terminatoren - in größeren Scharen könnten sie Sie durch ihre Streitbarkeit jedoch überwältigen. Es ist Ihre Pflicht, diese verräterischen Ketzer auszurotten, wo immer Sie sie finden.

WAFFEN

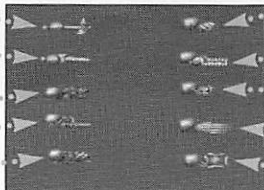
Thunder Hammer (Donnerhammer)

Power Sword (Power-Schwert)

Storm Bolter (Hochleistungs-Bolzenwerfer)

Assault Cannon (Sturmkanone)

Heavy Flamer (Schwerer Brenner)



Power Glove (Power-Handschuh)

Chain Fist (Kettenfaust)

Grenade Launcher (Granatwerfer)

Lightning Claws (Blitzklingen)

Storm Shield (Sturmschild)

SCHUßWAFFEN

STORM BOLTER (HOCHLEISTUNGS-BOLZENWERFER)

Das ist die Standardwaffe für alle Terminatoren. Effektiv handelt es sich um eine doppelläufige Automatikwaffe für Projektile, die große, explosive Geschosse feuert, die man "Bolzen" nennt. Sie wurden so entwickelt, daß sie explodieren, nachdem sie die Haut eines Gegners durchdrungen haben, wodurch im Körper des unglücklichen Opfers ein entsetzlicher traumatischer Schock verursacht wird. Ein Hochleistungs-Bolzenwerfer ist mit dermaßen vielen dieser Bolzen geladen, daß seine Munition bei jedem Einsatz praktisch unbegrenzt reicht; übermäßige Benutzung kann jedoch dazu führen, daß sich der Bolzenwerfer aufheizt und eine Zeitlang blockiert. Das Symbol der Waffe am unteren Ende des Bildschirms ist dann rot markiert. Sobald der Bolzenwerfer sich wieder abkühlen kann, löst sich die Blockierung, und der Terminator kann seine Säuberungsaktion fortsetzen.

HEAVY FLAMER (SCHWERER BRENNER)

Es ist üblich, daß ein Terminator in jeder Gruppe anstelle seines Bolzenwerfers eine andere schwere Waffe montiert bekommt, um seine Kameraden mit den Hochleistungs-Bolzenwerfern zu unterstützen. Die gebräuchlichste Waffe für diesen Fall ist der Schwere Brenner, ein äußerst effektiver Flammenwerfer, der große Flächen des Space Hulk in Brand setzen kann. In taktischer Hinsicht ist er von großem Wert, da auf vielen Einsätzen in bestimmten Gebieten Feuer gelegt werden muß. Daher muß der mit dem Schweren Brenner bestückte Terminator um jeden Preis geschützt werden. Berücksichtigt werden muß auch die begrenzte Ladung des Schweren Brenners; für eine Entladung wird soviel Treibstoff benötigt, daß nur sechsmal hintereinander "eingeheizt" werden kann. Da reicht ein wenig Getümmel an der Frontlinie, und der Terminator steht nur noch mit seinem Power-Handschuh bewaffnet da und ist gegenüber Angriffen seitens der Genestealers leicht verwundbar. Glücklicherweise ist es möglich, daß ein paar Ersatzladungen gefunden werden, wenn die Gruppe ein Space Hulk durchstreift. Einem mit dem Schweren Brenner ausgestatteter Terminator bleibt schließlich noch die Möglichkeit, die Waffe in einer hoffnungslosen Situation auf Selbstzerstörung einzustellen, wobei der gesamte verbliebene Brennstoff für eine gewaltige Explosion verwendet wird und so viele Gegner wie möglich mit ins Verderben gestürzt werden. Der Terminator überlebt diese Aktion nicht.

ASSAULT CANNON (STURMKANONE)

Eine andere schwere Waffe, die im allgemeinen zum Terminator-Arsenal gehört, ist die Sturmkanone - eine große, motorgetriebene Rotationskanone, die in der Lage ist, Geschosse mit Sprengköpfen in Salven zu zehn Schuß auszustoßen. Sie ist kraftvoll genug, um mit Leichtigkeit Türen und Schotts zu zerstören und genauso gut jeden Genestealer, der unglücklicherweise im Weg steht. Leider ist der Verbrauch an Munition so enorm, daß jedesmal nur 50 Salven à zehn Schuß geladen werden können; doch ähnlich wie für den Schweren Brenner finden sich auch hierfür Ersatzmagazine innerhalb eines Wracks. Es ist möglich, mit der Sturmkanone einen regelrechten Kugelhagel zu entladen. Wenn Sie die **R1**-Taste gedrückt halten und die **X**-Taste betätigen, werden fünf Salven gestreut abgefeuert - eine Taktik, die sehr wirkungsvoll ist, wenn man ziemlich allein dasteht und einem ganzen Korridor voll von Genestealers entgegensieht.

GRENADE LAUNCHER (GRANATWERFER)

Erfahrene Terminatoren und solche höheren Ranges dürfen neben Power-Handschuh und Hochleistungs-Bolzenwerfer eine dritte Waffe tragen: den Granatwerfer. Er wird auf den Power-Handschuh montiert und ist mit sechs bei Aufprall detonierenden Splittergranaten bestückt. Diese werden auf die gleiche Weise, wie bei anderen Schußwaffen abgefeuert, sie explodieren dort, wo sie auftreffen und verstreuen blitzschnell Splitter über eine größere Fläche. Die Granaten sind problemlos in der Lage, eine größere Anzahl Genestealers auf einen Schlag auszuschalten. Einen großen Nutzen bringen sie daher, um diese Taktik des Gegners zu kontern: wenn Genestealers sich außerhalb des Sichtbereichs sammeln, um dann über einen einzelnen Terminator herzufallen. Der Aufprallpunkt der Granate kann mit Hilfe der Befehle Nach oben/unten gucken verändert werden, damit in Richtung Boden oder Decke gezielt wird. Ausgelöst wird die Waffe wird mit der Taste ●.

NAHKAMPFWAFFEN

POWER GLOVE (POWER-HANDSCHUH)

Der Power-Handschuh ist die zweite Hälfte einer Terminator-Grundausrüstung und ergänzt den Hochleistungs-Bolzenwerfer. Es handelt sich um eine große und äußerst kraftvolle, hydraulische Faust, die außerdem ein Kraftfeld-System besitzt, das den Power-Handschuh mit einer Aura knisternder Energie umgibt. Diese Verbindung von Stärke und Energie macht den Terminator besonders leistungsfähig für den Nahkampf, denn er hat dadurch die Chance, sogar gegen den wilden Angriff eines Genestealers zu bestehen. Die Kombination von Hochleistungs-Bolzenwerfer und Power-Handschuh macht den Terminator zu einer furchterregenden Kampfeinheit, sowohl auf die Entfernung als auch im Handgemenge.

CHAIN FIST (KETTENFAUST)

Eins der Probleme, das Terminatoren im Space Hulk bewältigen müssen, sind unpassierbare Schotts. Um damit fertigzuwerden, entwickelte der Adeptus Mechanicus die Kettenfaust. Sie besteht aus einer Power-Faust, auf die eine große Hochleistungs-Kettensäge aufgebaut wurde. Der Generator des Power-Handschuhs umgibt die Kettensäge mit einem Kraftfeld, wodurch sie zu einem besonders effektiven Schneidwerkzeug wird und sich großartig eignet, um Rüstungspanzer zu durchtrennen. Für den Kampfeinsatz ist sie jedoch zu unhandlich, um wirklich effektiv zu sein. Mit der Kettenfaust ausgerüstete Terminatoren haben kaum bessere Überlebenschancen als jene, die Power-Handschuhe tragen.

POWER SWORD (POWER-SCHWERT)

Sergeants und Captains der Terminator-Truppe erhalten gewöhnlich ein Power-Schwert anstelle des weiter verbreiteten Power-Handschuhs. Es handelt sich hierbei um ein Schwert, in das ein Kraftfeld-System integriert wurde, ähnlich wie bei einem Power-Handschuh. Das Feld, das rings um die Klinge des Schwertes erzeugt wird, macht diese unglaublich scharf, so daß sie Rüstungen oder den Chitinpanzer eines Genestealers mit Leichtigkeit zerschneiden kann. Das Power-Schwert ist eine Waffe der Ehre und Achtung - daher wird es im allgemeinen von erfahrenen und fähigen Space Marines höheren Ranges getragen. Ein funkelndes Power-Schwert ist eine verheerende Nahkampfwaffe und sogar eine Konkurrenz für die zerfetzenden Krallen der Genestealer-Brut.

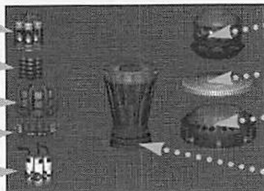
THUNDER HAMMER AND STORM SHIELD (DONNERHAMMER UND STURMSCHILD)

Unter gewissen Umständen könnte der Kommandant einer Gruppe einen Terminator oder mehrere auffordern, seine ganzen Distanzwaffen komplett gegen eine von zwei speziellen Nahkampfwaffen-Kombinationen zu tauschen. Eine solche Situation tritt dann ein, wenn ein Terminator gegen Genestealers kämpfen soll, die in einem Kampf Mann-gegen-Mann für einen normalen Terminator mehr als ebenbürtig sind. Die erste dieser Spezialkombinationen besteht aus Donnerhammer und Sturmschild. Als Ersatz für seine Distanzwaffen trägt der Terminator einen großen Hammer, der über ein Kraftfeld-System verfügt, wie Power-Handschuh oder Power-Schwert. Anstatt jedoch, wie bekannt, ein konstantes Energiefeld um die Waffen zu erzeugen, ist dieser Generator darauf programmiert, nur dann einen gewaltigen Energiestoß zu entladen, wenn der Hammer einem Widersacher entgegen geschleudert wird. Diese Energieeinsparung bedeutet, daß der Schlag des Donnerhammers weit größere Zerstörungskraft hat, als der Power-Handschuh oder auch das Power-Schwert. Der Donnerhammer wird durch das Sturmschild ergänzt, ein großes kreuzförmiges Schild, das Energiequellen im Inneren der Terminator-Rüstung verwendet, um ein schützendes Kraftfeld aufzubauen. Das Fehlen der Distanzwaffe bei dieser Kombination könnte natürlich bedeuten, daß ein einzelner Terminator von Genestealers nur so überrannt wird und keine Chance mehr hat, sie alle zu besiegen. In einer solchen Situation hat er die Wahl, alle verbliebene Energie in einer donnernden Explosion zu entladen. Durch die Entladung wird der Terminator selbst automatisch vernichtet, aber die als Nebeneffekt zu erwartenden Verluste auf Seiten des Gegners könnten für die Entscheidung ausschlaggebend sein.

LIGHTNING CLAWS (BLITZKLINGEN)

Anstelle der Kombination aus Donnerhammer und Sturmschild könnte der Kommandant einer Gruppe auch entscheiden, einen seiner Terminatoren mit Blitzklingen auszustatten. Sie bestehen aus vier krallenartigen Klingen, die an jedem Arm befestigt werden. Jede Klinge ist in ein Kraftfeld eingehüllt, wie andere Terminator-Waffen auch. Ein Hieb mit einem Satz dieser Krallen kann mit gleichzeitigen Treffern durch vier Power-Schwerter verglichen werden, und da der Terminator zwei Garnituren dieser Klauen besitzt, wird aus ihm eine furchtbare Nahkampfmacht. Man benötigt natürlich ein beträchtliches Maß an Übung, damit es ordentlich funktioniert, aber Blitzklingen an der richtigen Hand ermöglichen einem Terminator, noch härter als ein Genestealer zu kämpfen.

GEGENSTÄNDE



Bei einigen Missionen wurde Ihr Terminator bereits zu Beginn mit bestimmten, wichtigen Gegenständen ausgestattet, die er für die Erfüllung der Aufgabe braucht, und von Zeit zu Zeit werden Sie innerhalb des Space Hulk auch Objekte vorfinden, die für Ihren Einsatz hilfreich oder auch hinderlich sind. Gegenstände können mit der Taste ▲ aufgenommen oder abgelegt werden. Um Objekte aufheben zu können, muß Ihr Terminator mit einem Power-Handschuh ausgestattet sein. Wahrscheinlich werden Sie die folgenden Objekte entdecken:

HEAVY FLAMER RELOAD (ERSATZLADUNG FÜR SCHWEREN BRENNER)

Wenn Sie die mitnehmen, hat Ihr Terminator mit einem Schweren Brenner sechs zusätzliche Schüsse.

GRENADE LAUNCHER RELOAD (ERSATZLADUNG FÜR GRANATWERFER)

Wenn Sie die aufheben, hat ein Terminator mit einem Granatwerfer sechs zusätzliche Schüsse.

ASSAULT CANNON RELOAD (ERSATZLADUNG FÜR STURMKANONE)

Wenn Sie die mitnehmen, hat ein Terminator mit einer Sturmkanone fünfzig zusätzliche Schüsse.

POWER FIELD GENERATOR (KRAFTFELDGENERATOR)

Dieses nützliche Gerät ist eine stärkere Ausführung der Kraftfelderzeuger, die bei Power-Handschuhen und Power-Schwertern eingesetzt werden. Es projiziert ein großes, kegelförmiges Kraftfeld, das weder ein Genestealer noch ein Terminator passieren kann. Es kann sehr nützlich sein, um Zugangsstellen der Genestealer zu blockieren oder als Rückendeckung für Terminatoren, um solche Gebiete im Wrack abzuriegeln, die bereits ausgekundschaftet wurden. Das Kraftfeld wird aktiviert, sobald das Gerät am Boden abgesetzt wird.

SEQUENTOR MODULE (SEQUENTOR-MODUL)

Das Sequentor-Modul ist ein wichtiges Teil eines Warp-Antriebs, denn es überwacht den Kurs des Schiffes während es durch die Gefahren des Warp-Raums schießt. In jedem Warp-Antrieb sorgen Sicherheitsvorkehrungen dafür, daß er nicht aktiviert werden kann, wenn das Sequentor-Modul nicht vorhanden ist.

EXPLOSIVES (EXPLOSIVES MATERIAL)

Bei einigen Einsätzen ist es erforderlich, daß Sprengladungen an Schlüsselpositionen plaziert werden. Geben Sie acht, daß Sie nicht darauf schießen, denn sie werden mit verheerender Wirkung detonieren und jeden Terminator in der Umgebung erledigen.

MINES (MINEN)

Einige Bereich des Space Hulk sind übersät mit halb-autonomen, intelligenten Minen, die darauf programmiert sind, beim Auftauchen bestimmter Gegner zu detonieren; einige davon sind darauf eingestellt, bei Gegenwart eines Terminators hochzugehen, und andere explodieren, wenn Sie in der Nähe einen Genestealer ausmachen.

C.A.T.

Diese Abkürzung steht für die Einheit C.A.T. und bedeutet Cyber-Altered-Task; es handelt sich dabei um ein autonomes, sich selbst vorwärtsbewegendes, ferngesteuertes Objekt, ausgestattet mit einer Anzahl von Programmen, das für die Durchführung von Aktionen in für Terminatoren schwer zugänglichen oder gefährlichen Bereichen verwendet werden kann, wie z. B. für Erforschung, Wartung, Informationsbeschaffung usw.

SWITCH (SCHALTER)

Auf verschiedenen Missionen ist es nötig, daß eine bestimmte Anzahl von Schaltern ein- oder ausgeschaltet wird: um Türen zu entriegeln, Luftschleusen zuzusperren und Maschinen in anderen Bereichen des Hulks in Gang zu setzen. Ein Schalter wird betätigt, wenn Sie sich direkt davor befinden und dann auf s drücken, genauso, als ob Sie einen Gegenstand aufheben. Wenn der Schalter optisch heller wird, bedeutet es, daß er etwas eingeschaltet hat.

EINSATZBESPRECHUNGEN

Beim Starten einer Mission werden Ihnen die Einsatzziele auf Englisch vorgetragen. Damit auch jeder, der kein Englisch versteht, seinen Auftrag erfährt, folgt anschließend eine komplette Liste sämtlicher Missionen mit den zugehörigen Einsatzzielen. Zu Beginn einer Mission sind verschiedene Bereiche der Karte mit einer roten Kreuzschraffur markiert. Jede Aktionsvorgabe stellt in der vorgegebenen Reihenfolge ein Einsatzziel für das in der Bildschirmmitte angezeigte Gebiet dar.

TRAININGSMISSIONEN

PURGE AND RETRIEVE (Auslöschen Und Bergen)

Ihre Einsatzziele lauten:

Säubern Sie diese Bereiche mit dem Schweren Brenner.

Amael und Bethor müssen zu diesem Bereich vordringen.

Ein Relikt muß geborgen werden.

LIMITED RESISTANCE (Schwacher Widerstand)

Ihre Einsatzziele lauten:

Versiegeln Sie diese Türen.

Amael und Bethor müssen an diesem Punkt hinausgelangen.

ESCAPE (Flucht)

Ihre Einsatzziele lauten:

Amael muß an diesem Punkt hinausgelangen.

COVERING FIRE (Feuerschutz)

Ihre Einsatzziele lauten:

Amael muß zu diesem Bereich vordringen.

ORIGINAL MISSIONS (ORIGINALMISSIONEN)

SUICIDE MISSION (Selbstmordkommando)

Ihre Einsatzziele lauten:

Flämmen Sie diesen Raum.

EXTERMINATE (Vernichten)

Ihre Einsatzziele lauten:

Drei Terminatoren müssen überleben.

Halten Sie fünf Minuten durch.

RESCUE (Rettung)

Ihre Einsatzziele lauten:

Ein Terminator muß an diesem Punkt hinausgelangen.

Eine C.A.T. (Programmgesteuerte Einsatzdrohne) muß geborgen werden.

CLEANSE AND BURN (Säubern Und Verbrennen)

Ihre Einsatzziele lauten:

Flämmen Sie diese Punkte.

DECOY (Köder)

Ihre Einsatzziele lauten:

Fünf Terminatoren müssen an diesem Punkt hinausgelangen.

DEFEND (Verteidigung)

Ihre Einsatzziele lauten:

Vermeiden Sie hier jeden Feindkontakt.

Halten Sie fünf Minuten durch.

KLASSISCHE MISSIONEN

PURIFY (Säubern)

Ihre Einsatzziele lauten:

Säubern Sie diese Bereiche mit dem Schweren Brenner.

SWARM (Ausschwärmen)

Ihre Einsatzziele lauten:

Ein Terminator muß zu diesem Bereich vordringen.

BANEFUL FOE (Verhängnisvoller Feind)

Ihre Einsatzziele lauten:

Schließen Sie diese Tür.

Lucius muß zu diesem Bereich vordringen.

Eine C.A.T. muß geborgen werden.

THE PERIMETER (Der Perimeter)

Ihre Einsatzziele lauten:

Schließen Sie diese Türen.

Vier Terminatoren müssen zu diesen Punkten vordringen.

TECH SUPPORT (Technische Unterstützung)

Ihre Einsatzziele lauten:

Sprengstoff muß an diesen Punkten plaziert werden.

Alle überlebenden Terminatoren müssen an diesem Punkt hinausgelangen.

HONOUR ON TRIAL (Ehre auf dem Prüfstand)

Ihre Einsatzziele lauten:

Zehn Terminatoren müssen an diesem Punkt hinausgelangen.

FAMOUS MISSIONS (BERÜHMTE MISSIONEN)

SABATHIUS:

SANG FROID (Gelassenheit)

Ihre Einsatzziele lauten:

Kraftfeldgeneratoren müssen an diesen Punkten plaziert werden.

Ein Terminator muß zu diesem Punkt vordringen.

BLOCKADE

Kraftfeldgeneratoren müssen an diesen Punkten plaziert werden.

Conrad muß an diesem Punkt hinausgelangen.

ENTOMBED (Bestattet)

Ihre Einsatzziele lauten:

Conrad muß zu diesem Bereich vordringen.

Vernichten Sie alle Hybriden.

TORPID ADVERSARY (Träger Gegner)

Ein Kraftfeldgenerator muß an diesem Punkt plaziert werden.

BETHOR:

TORCHUOUS (Abgefackelt)

Ihre Einsatzziele lauten:

Flämmen Sie diesen Raum.

Zwei Terminatoren müssen zu diesem Bereich vordringen.

Für diese Mission bleiben Ihnen nur 22 Minuten.

ALLOCATE (Verteilung)

Ihre Einsatzziele lauten:

Ein Kraftfeldgenerator muß an diesem Punkt plaziert werden.

Sprengstoff muß an diesem Punkt positioniert werden.

Flämmen Sie diesen Raum.

Dieser Schalter muß angeschaltet werden.

PENETRATE (Durchbrechen)

Ihre Einsatzziele lauten:

Ein Terminator muß an diesem Punkt hinausgelangen.

Eine C.A.T. muß geborgen werden.

Für diese Mission bleiben Ihnen nur 3 Minuten.

FUNERAL PYRE (Scheiterhaufen)

Ihre Einsatzziele lauten:

Säubern Sie diese Bereiche mit dem Schweren Brenner.

Diese Schalter müssen angeschaltet werden.

VICCONIUS:

CAGED FURY (Eingesperrte Wut)

Ihre Einsatzziele lauten:

Drei Terminatoren müssen an diesem Punkt hinausgelangen.

Für diese Mission bleiben Ihnen nur sieben Minuten.

ESCORT (Eskorte)

Ihre Einsatzziele lauten:

Diese Schalter müssen eingeschaltet werden.

Zwei Terminatoren müssen zu diesem Bereich vordringen.

Für diese Mission bleiben Ihnen nur sechs Minuten.

SPIRAL OF STRIFE (Spirale der Gewalt)

Ihre Einsatzziele lauten:

Säubern Sie diese Punkte mit dem Schweren Brenner.

Diese Schalter müssen eingeschaltet werden.

INFERNO

Ihre Einsatzziele lauten:

Säubern Sie diese Bereiche mit dem Schweren Brenner.

Zwei Terminatoren müssen zu diesem Bereich vordringen.

SAPHON:

CHILLING ENCOUNTER (Beängstigende Begegnung)

Ihre Einsatzziele lauten:

Vier Terminatoren müssen an diesem Punkt hinausgelangen.

GAUNTLET (Panzerhandschuh)

Ihre Einsatzziele lauten:

Fünf Terminatoren müssen zu diesem Bereich vordringen.

TRIAD (Triade)

Ihre Einsatzziele lauten:

Flämmen Sie diese Punkte.

EXECUTION (Exekution)

Ihre Einsatzziele lauten:

Vernichten Sie den Magus.

MALLOC:

UNHOLY AMALGAM (Unheilige Allianz)

Ihre Einsatzziele lauten:

Säubern Sie diese Bereiche mit dem Schweren Brenner.

Zwei Terminatoren müssen an diesem Punkt hinausgelangen.

Eine Reliquie muß geborgen werden.

PHANTOM

Ihre Einsatzziele lauten:

Drei Terminatoren müssen zu diesem Bereich vordringen.

Eine C.A.T. muß geborgen werden.

PLUNDER & PURGE (Plündern & Säubern)

Ihre Einsatzziele lauten:

Flämmen Sie diesen Raum.

SNATCH (Raub)

Ihre Einsatzziele lauten:

Eine Reliquie muß hier plaziert werden.

NEMESIS

Ihre Einsatzziele lauten:

Sprengstoff muß an diesem Punkt positioniert werden.

Drei Terminatoren müssen zu diesem Bereich vordringen.

AMAEL:

GRAND HALL (Große Halle)

Ihre Einsatzziele lauten:

Alle überlebenden Terminatoren müssen zu diesem Bereich vordringen.

SANCTUM (Allerheiligstes)

Ihre Einsatzziele lauten:

Zwei Terminatoren müssen zu diesem Bereich vordringen.

Mindestens zwei Reliquien müssen geborgen werden.

Vernichten Sie den Patriarchen.

VIGIL

Ihre Einsatzziele lauten:

Vermeiden Sie hier jeden Feindkontakt.

Überleben Sie sechs Minuten.

TEMPUS FUGIT (Die Zeit flieht)

Ihre Einsatzziele lauten:

Sprengstoff muß an diesem Punkt positioniert werden.

Beenden Sie diese Mission innerhalb von fünf Minuten.

PURSUIT (Verfolgung)

Ihre Einsatzziele lauten:

Octavius muß an diesem Punkt hinausgelangen.

Eine C.A.T. muß geborgen werden.

CLANDESTINE EVIL (Das Verborgene Böse)

Ihre Einsatzziele lauten:

Alle überlebenden Terminatoren müssen an diesem Punkt hinausgelangen.

CAMPAIGN MISSIONS (KAMPAGNENMISSIONEN)

INCISION (Einschnitt)

Ihre Einsatzziele lauten:

Schließen Sie diese Türen.

Ein Kraftfeldgenerator muß an diesem Punkt plaziert werden.

Zwei Terminatoren müssen überleben.

Alle überlebenden Terminatoren müssen an diesem Punkt hinausgelangen.

Eine Aufzeichnung muß geborgen werden.

DECIPHER (Entziffern)

Ihre Einsatzziele lauten:

Alle überlebenden Terminatoren müssen an diesem Punkt hinausgelangen.

Eine Aufzeichnungslesegerät muß an diesem Punkt positioniert werden.

Eine Aufzeichnung muß hier plaziert werden.**HOLD** (Laderaum)

Ihre Einsatzziele lauten:

Alle überlebenden Terminatoren müssen zu diesem Punkt vordringen.

Mindestens zwei Kraftfeldgeneratoren müssen geborgen werden.

LOCATE (Lokalisieren)

Ihre Einsatzziele lauten:

Schließen Sie diese Türen.

Kraftfeldgeneratoren müssen an diesen Punkten plaziert werden.

Alle überlebenden Terminatoren müssen an diesem Punkt hinausgelangen.

BREAKTHROUGH (Durchbruch)

Ihre Einsatzziele lauten:

Sprengstoff muß an diesen Punkten positioniert werden.

Alle überlebenden Terminatoren müssen an diesem Punkt hinausgelangen.

GAS

Ihre Einsatzziele lauten:

Diese Schalter müssen angeschaltet werden.

Alle überlebenden Terminatoren müssen zu diesem Punkt vordringen.

PLUNDER (Plündern)

Ihre Einsatzziele lauten:

Alle überlebenden Terminatoren müssen zu diesem Punkt vordringen.

Mindestens drei Reliquien müssen geborgen werden.

INITIATIVE

Ihre Einsatzziele lauten:

Alle überlebenden Terminatoren müssen an diesem Punkt hinausgelangen.

KILLING GROUND (Schlachtfeld)

Ihre Einsatzziele lauten:

Alle überlebenden Terminatoren müssen an diesem Punkt hinausgelangen.

BARREN (Verlassen)

Ihre Einsatzziele lauten:

Alle überlebenden Terminatoren müssen an diesem Punkt hinausgelangen.

REINFORCE (Verstärken)

Ihre Einsatzziele lauten:

Alle überlebenden Terminatoren müssen an diesem Punkt hinausgelangen.

CONQUER (Erobern)

Ihre Einsatzziele lauten:

Alle überlebenden Terminatoren müssen an diesem Punkt hinausgelangen.

Vernichten Sie den Magus.

ASSAULT (Angreifen):

Ihre Einsatzziele lauten:

Alle überlebenden Terminatoren müssen an diesem Punkt hinausgelangen.

REGROUP (Umgruppieren)

Ihre Einsatzziele lauten:

Diese Schalter müssen angeschaltet werden.

Alle überlebenden Terminatoren müssen zu diesem Bereich vordringen.

Vernichten Sie den Magus.

FAIL SAFE (Abgesichert)

Ihre Einsatzziele lauten:

Kraftfeldgeneratoren müssen an diesen Punkten plaziert werden.

Alle überlebenden Terminatoren müssen an diesem Punkt hinausgelangen.

OPERATUS

Ihre Einsatzziele lauten:

Dieser Schalter muß angeschaltet werden.

Alle überlebenden Terminatoren müssen zu diesem Bereich vordringen.

THE PATRIARCH (Der Patriarch)

Ihre Einsatzziele lauten:

Dieser Schalter muß angeschaltet werden.

Alle überlebenden Terminatoren müssen zu diesem Bereich vordringen.

Vernichten Sie den Patriarchen.

REVENGE (Vergeltung)

Ihre Einsatzziele lauten:

Alle überlebenden Terminatoren müssen an diesem Punkt hinausgelangen.

Überleben Sie zehn Minuten.

REPAIR (Reparatur)

Ihre Einsatzziele lauten:

Ein Sequentor-Modul muß an diesem Punkt plaziert werden.

Alle überlebenden Terminatoren müssen an diesem Punkt hinausgelangen.

Erfüllen Sie Ihre Mission innerhalb von acht Minuten.

FINAL CONFLICT (Letzter Konflikt)

Ihre Einsatzziele lauten:

Alle überlebenden Terminatoren müssen zu diesem Bereich vordringen.

Für diese Mission bleiben Ihnen nur sieben Minuten.

MITWIRKENDE

Entwickelt von: Key Game

Spielentwurf: Nick Wilson, Kevin Shrapnell, Andy Jones

Originalspiel: Richard Halliwell, Games Workshop Studio

Original-Programmierung: Nick Wilson, Mike Richardson, Tony Summerhayes

Musik und Effekte: James Hannigan, Adam Pracy

Grafik-Design: Andy Jones, Chris Perigo, Chris Hubbard

Weitere künstlerische Gestaltung: Games Workshop

PlayStation-Programmierung: Mark Rabjohn, John Stephens, Peter Harrap

Produzent bei Krisalis: Tony Kavanagh

Audio: Trevor Davis, Chris Nicholls, Ashley Richardson

Video: Jason Lord

Spiel-Tester: Matt Price, Simon Heslop, Julian Glover

Qualitätssicherung: Chris Chaplin

Marketing: Clive Downie, Simon Etchells, Albert Penello

Dokumentation: Matthew Miles Griffiths

Deutsche Übersetzung der Dokumentation: Karin Schattmann

Koordination der europäischen Übersetzungen: Petrina Wallace

Dokumentations-Layout: Crystal Typesetting, Fiona Curren

Veröffentlicht von: Electronic Arts

Produktionsassistenz: Alex Camilleri

Produzent: David Amor

Produktionsleitung: Joss Ellis

HINWEIS

EINGESCHRÄNKTE GARANTIE

Electronic Arts erteilt dem ursprünglichen Käufer dieses Computer-Software-Produkts eine für 90 Tage ab Verkaufsdatum geltende Garantie, daß der Datenträger, auf dem das Software-Programm gespeichert ist, keine Mängel an Material und Verarbeitung aufweist. Sollten also während dieser Zeit Mängel an dem Datenträger auftauchen, tauschen Sie das Software-Programm bitte bei dem Händler um, bei dem Sie es gekauft haben. Diese Garantie gilt nicht für Datenträger, die unsachgemäßem oder übermäßigem Gebrauch oder Beschädigungen ausgesetzt waren.

RÜCKSENDUNG NACH ABLAUF DER GARANTIEFRIST

Um nach Ablauf der Garantiefrist in den Genuß einer Ersatzlieferung zu kommen, senden Sie die Original-CD an Electronic Arts GmbH. Bitte legen Sie eine kurze Beschreibung des Defekts bei, einen Euroscheck über 25,- DM, und vermerken Sie Ihren Namen, Ihre Anschrift und eine Telefonnummer, unter der Sie tagsüber erreichbar sind.

Electronic Arts GmbH, Pascalstr. 6, 52076 Aachen

Sollten Sie noch Fragen haben, können Sie uns während unserer Geschäftszeiten unter folgender Telefonnummer erreichen: 0 24 08/9 40 - 5 55.

Precauciones

Este disco contiene software para la consola de juegos PlayStation. No use este disco en otro tipo de máquina pues podría dañarlo. Este disco cumple las especificaciones de PlayStation sólo para el mercado europeo y no puede utilizarse en versiones de PlayStation que requieran especificaciones distintas. Lea cuidadosamente el manual de instrucciones PlayStation para asegurarse de que lo utiliza de forma correcta. Cuando inserte el disco en la PlayStation, colóquelo siempre con la etiqueta hacia arriba. Cuando manipule el disco, evite tocar la superficie. Cójalo por los bordes. Mantenga el disco limpio y sin ralladuras; si la superficie se ensucia, límpielo con un paño suave. No deje el disco cerca de las fuentes de calor, ni bajo la luz directa del sol o en ambientes de excesiva humedad. No use nunca un disco roto, deforme, o que se haya reparado utilizando cinta adhesiva, pues podría producir errores de funcionamiento.

Advertencia

Como medidas de precaución, descanse de 10 a 15 minutos por cada hora de juego. Evite jugar cuando se encuentre fatigado o sufra de insomnio. Juegue siempre en un ambiente con buena iluminación y permanezca tan lejos de la pantalla de televisión como le sea posible. Algunas personas son sensibles a trastornos epilépticos o a la pérdida de consciencia cuando se exponen frecuentemente a destellos de luz. Esto puede suceder cuando miran la televisión o juegan con el ordenador. Esto puede pasar incluso si estas personas no tienen un historial médico de trastornos epilépticos. Si ha presentado, alguna vez, síntomas relacionados con la epilepsia o si experimenta alguno de los siguientes síntomas cuando esté jugando, consulte a su médico inmediatamente: temblores, visión borrosa, tics en los músculos o en la vista, movimientos involuntarios, pérdida de consciencia, desorientación o convulsiones.

Puede acceder a los servicios de soporte técnico y de atención al cliente de su área local, llamando a los números telefónicos que aparecen en la contraportada de este manual. Los números del servicio de atención al cliente que aparece son exclusivamente para el soporte de hardware de PlayStation.





SLES-00207

SPACE HULK™: VENGEANCE OF THE BLOOD ANGELS™

AVISO A LOS POSEEDORES DE TELEVISORES DE PROYECCIÓN:

Los fotogramas o imágenes estáticas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen y la pantalla del televisor o marcar el fósforo. Evite el uso repetido o prolongado de vídeo juegos en televisores de proyección de pantalla grande.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

LEA ESTA ADVERTENCIA ANTES DE UTILIZAR ESTE SISTEMA DE VÍDEOJUEGOS O PERMITIR QUE SUS HIJOS LO UTILICEN.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos vídeo juegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida del conocimiento) al exponerse a luces destelleantes, consulte a su médico antes de jugar.



Recomendamos que los padres supervisen a sus hijos mientras utilizan los vídeojuegos. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, deje INMEDIATAMENTE de utilizar el sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como lo permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde está jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos por hora mientras utiliza un juego de vídeo.

INDICE

INTRODUCCION

Estamos en el milenio 41; durante 20.000 años, la humanidad se ha extendido por toda la galaxia, ayudada por un invento extraordinario llamado Camino Sinuoso, que permite atravesar enormes distancias espaciales en cuestión de horas. Bajo los auspicios del Emperador, un psicólogo prácticamente inmortal, se ha establecido un Imperio pangaláctico, por el que se ha repartido y prosperado la humanidad. Los defensores del Imperio son las Legiones Astartes, o navegantes del espacio (Space Marines), guerreros de valor sobrehumano fabricados biogenéticamente, siempre vigilantes para destruir cualquier amenaza con la que se enfrente la humanidad a través del cosmos.

Usted es un navegante espacial (Space Marine), perteneciente a uno de los más antiguos y honorables Capítulos, conocido como los Angeles de sangre, cuyos méritos en las batallas datan de la existencia del Imperio. Nos hemos defendido bien, a la altura de tan heróica compañía, y es por éllo que nos vemos destinados a la compañía Terminator(Terminador). Entre los miles de guerreros que componen el Capítulo de los Navegantes del espacio, solamente los cien hermanos más valerosos y mejor dotados son considerados merecedores de este honor. Los Terminadores son los últimos guerreros del Capítulo, embutidos en un enorme caparazón conocido como la armadura táctica acorazada. Protegidos por este valioso atuendo que les hace insensibles a las armas convencionales, y dotados del armamento más poderoso a su alcance, los Terminadores no temen al enemigo, sin importar lo poderoso que resulte.

Entre los más pérfidos enemigos de la humanidad se encuentran los Genestealer(Robagenes), una extraña y terrorífica raza alienígena. Reptiles en apariencia, son bestias enormes, acorazadas, con seis extremidades, predeterminados de forma natural para ser veloces, e increíblemente feroces en combate. Un Robagenes no conoce el miedo, entrando en combate sin importarle que su vida esté amenazada. Increíblemente difíciles de matar, y muy capaces de llegar al suicidio, no es sorprendente que sean considerados una de las principales amenazas a la superviviencia de la humanidad. No obstante, aún existe otro elemento, más espantoso, de su naturaleza; los Robagenes son incapaces de reproducirse entre sí, y tienen que utilizar a otras razas para extender su población.

El método que utilizan para este propósito es aterrador; cuando encuentra un huésped asequible, como un ser humano, el Robagenes fija su penetrante mirada en él, hipnotizándole como lo haría una serpiente con su presa. Una vez hipnotizado el huésped, el Robagenes extiende su lengua, que está dotada de un tubo puntiagudo conocido como ovipositor. Con éste, penetra la piel del huésped en una sarcástica parodia de beso, depositando una célula parecida a un pequeño huevo, que contiene el perfil genético del Robagenes. Esta célula actúa como un cáncer, extendiéndose malignamente por el sistema del huésped y alterando su perfil genético. La víctima ofrece pocos signos externos de esta infección. En realidad, adquiere algo de la notable fuerza, elasticidad y longevidad del Robagenes, volviéndose más saludable que antes. El efecto solamente se hace evidente cuando la víctima se reproduce.

En la reproducción, la descendencia de una víctima nace como un Hybrid(híbrido), criatura bastarda que posee las características de ambas especies, la del Robagenes y la del huésped. El mismo híbrido está dotado de un ovipositor, utilizándolo de la misma forma que su pariente de raza pura. Este ciclo continúa, con cada nueva generación de híbridos pareciéndose cada vez más a la especie del huésped. Cuando la descendencia del Robagenes ha alcanzado la cuarta generación, la cría es escasamente parecida a un alienígena, excepto por algunos signos aparentes como unos dientes demasiado afilados y un tinte púrpura en la piel. La cría de esta cuarta generación se procrea de una forma convencional, es decir, sexual, y puede resultar tanto un híbrido como un miembro normal de la especie huésped, o un Robagenes, única forma que tienen éstos de reproducirse como raza pura. Todas las generaciones están ligadas a una comunidad psicológica, de modo que los raza pura, híbridos y huéspedes se conciben todos como miembros de una misma comunidad.

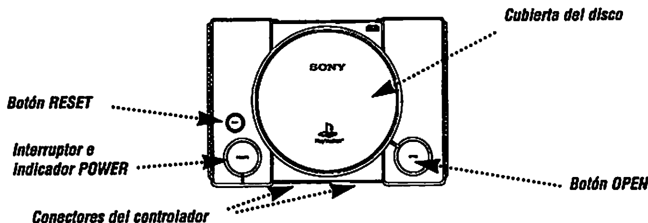
La forma en que los Robagenes llevan a cabo su proceso de reproducción constituye un peligro excepcional para el Imperio, puesto que todos los planetas pueden sucumbir a la amenaza de los mismos; los seres humanos afectados son normales en apariencia, actuando de manera natural, y los huéspedes guardan un absoluto secreto sobre la pérfida maldición que soportan. En realidad, la única manera de conocer la presencia de los Robagenes es cuando un planeta entero ha sido afectado por la maldición y necesita una limpieza y repoblación totales. Las autoridades imperiales se muestran, por lo tanto, deseosas de acabar de raiz con la amenaza de los Robagenes en donde se encuentran, antes de que puedan acercarse a un planeta e infectarlo.

La primera forma en que los Robagenes entran en contacto con la humanidad es mediante el uso de naves espaciales. Estas consisten en vehículos espaciales de origen humano, que estaban perdidas en el Espacio sinuoso, bien como consecuencia de alguna avería o bien por viajar por un medio tan inseguro como el espacio sinuoso. Los antiguos ocupantes humanos han muerto, y la comunidad de Robagenes e híbridos se mueve en estos vehículos, en estado de hibernación, hasta que en su curso entran en contacto con una especie propicia para infiltrarse y dominarla.

Entonces ocurre que, cuando se detecta una nave en las proximidades de un planeta humano, los fornidos guerreros de los Navegantes del espacio se despliegan para liberarla de su carga de Robagenes, evitando la oportunidad de que otro planeta caiga víctima del periplo de los mismos. Es tal el corage en combate de los Robagenes, que solamente los escuadrones Terminator(terminador) pueden enfrentarse a ellos con algún éxito. He aquí nuestra situación y la misión que tenemos por delante: eliminar de la galaxia la amenaza de los Robagenes de una vez por todas.

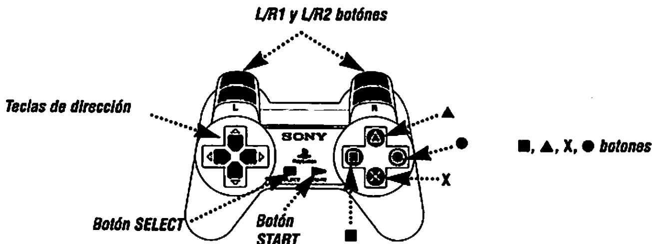
¡Gloria al Emperador! ¡Muerte a los Robagenes!

INSTRUCCIONES DE CARGA



1. Configurar la consola de juegos de acuerdo con las instrucciones de este manual.
   Asegurarse de que esté apagada antes de introducir o retirar un CD.
2. Introducir el disco Space Hulk ™: Vengenace of the Blood Angels y cerrar la tapa.
3. Introducir los controladores del juego y encender la consola.
4. Seguir las instrucciones de pantalla para iniciar el juego.

RESUMEN DE COMANDOS



CONTROLES EN JUEGO:

Tecla de dirección izquierda	Giro a la izda.
Tecla de dirección derecha	Giro a la dcha.
Tecla de dirección arriba	Movimiento hacia adelante
Tecla de dirección abajo	Movimiento hacia atrás
Botón L1+Tecla de dirección arriba/abajo	Mirar arriba/abajo
Botón L1 + Teclas de dirección Izquierda/Derecha	Rotar lentamente
Botón R1 + Tecla de dirección	Desplazamiento por visualizador del miniescáner
Botón L1 + botón R1	Volver a centrar el visualizador miniescáner en el Terminator(Terminador) activo
Botón R1 + botón X	(con Assault Cannon(Cañón de asalto) solamente) Disparo automático
Botón R1 + botón X	Autodestrucción (si está armado con un Heavy Flamer(Lanzallamas pesado) o un Thunder Hammer(Martillo de trueno)
Botón START	Pausa par salir al Menú.
Botón SELECT	Tiempo muerto y traer Pantalla del Mapa
Botón R1 + Botón SELECT	Pantalla de Mapa sin tiempo muerto
Botón X	Dispara arma 1/Bloqueada en combate cerrado
Botón ▲	Recoger/depositar/Abrir puerta/Cerrar puerta/Cortar puerta (si está armado con Chain Fist(Puño de cadena))

COMBATE CUERPO A CUERPO:

Botón X	Ataque
Botón ●	Bloqueo/Rechazo

CONTROLES DE OPERACIONES TÁCTICAS:

Tecla de dirección Izquierda	Mueve a la izquierda
Tecla de dirección Derecha	Mueve a la derecha
Tecla de dirección Arriba	Mueve arriba
Tecla de dirección Abajo	Mueve abajo
Botón R1 + Tecla de dirección	Desplazamiento por el Mapa
Botón L1 + Tecla de dirección Arriba/Abajo	Zoom in/out del Mapa
Botón X	Provee al Terminator(Terminador) con el comando seleccionado
Botón ●	Ciclo de comandos
Botón ▲	Ciclo de Terminadores
Botón L1 + Botón R1	Centrar mapa en el terminador que controla actualmente
Botón L1 + Tecla de dirección Izquierda/Derecha	Pone los nombres de Terminator(Terminador) on/off
Botón R1 + Botón X	Borra el último comando emitido
Botón SELECT	Devuelve a la Pantalla de accción
Botón L1 + botón ●	Invierte el ciclo de comandos
Botón L1 + Botón ▲	Seleccionar terminador resaltado
Botón R1 + botón ▲	Invierte el ciclo de Terminators(Terminadores)

INICIO RAPIDO

Space Hulk es un juego de muchas partes, que requiere soporte y habilidades tácticas. Debido a lo detallado del mismo, puede producir confusión acerca de lo que está sucediendo. Esta sección ofrece un paseo por la primera misión, una aventura relativamente sencilla, donde aprenderemos algunas de las habilidades que se necesitan para jugar.

1. Una vez cargado el juego, estará en la antecámara, y verá abierta la puerta de la izquierda. Pulsar el botón **X** para atravesarla camino de la Vigilia, donde se seleccionará **TRAINING (ENTRENAMIENTO)**.

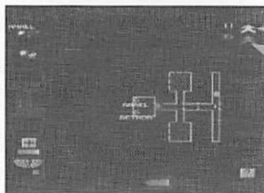
2. Pulsar otra vez el botón **X** para traer los números de la misión **TRAINING,** donde se seleccionará **PURGE AND RETRIEVE (PURGAR Y EXTRAER)**. Pulse el botón **X** de nuevo para escuchar las órdenes de la misión, que le dirá que Amael y Bethor deben alcanzar el otro extremo de la Nave espacial.

3. Pulsar el botón **X** para comenzar la misión. Ahora estamos controlando al Terminator(Terminador) Amael. Su papel consiste en recoger la reliquia. Pulsar el botón **SELECT** durante el juego producirá dos cosas; congelará el juego (por un período de tiempo limitado, indicado por la barra del fondo de la pantalla) y traerá la pantalla de Mapa táctico, donde se visualiza la reliquia como un punto amarillo. Pulse de nuevo el botón **SELECT** para volver a la Pantalla de acción.

4. Usando las teclas de dirección, mueva el Terminador hacia la posición de la reliquia. **Arriba** hará que aquél camine hacia adelante, e **Izquierda** y **Derecha** que gire en la dirección respectiva.

5. El primer obstáculo que encontraremos será la puerta cerrada. Pulse el botón ▲ cuando esté ante la misma, la abrirá, permitiendo que Amael continúe con su búsqueda. Alternativamente, camine hacia una puerta y ésta se abrirá automáticamente. Una vez encontrada la reliquia, colocarse cerca y recogerla pulsando el botón ▲. El icono reliquia aparecerá en la parte inferior derecha de la pantalla para mostrarle su posesión.

6. Ahora tiene que desplazar a Amael hacia la salida de la nave. Esto se hace mejor desde la pantalla de Operaciones tácticas, de modo que pulse el botón **SELECT** para volver a la misma.



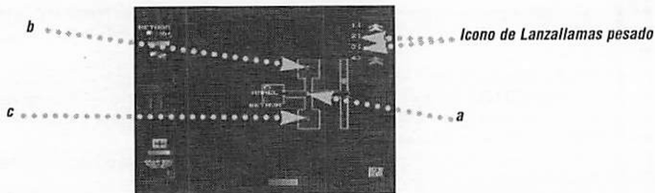
Orden de Avance

Tablero de orden del Terminador

Español

7. El sombreado de la parte izquierda del Mapa representa la salida. Coloque el cursor en el mismo y pulsar el botón **X**. Esto proporcionará a Amael la orden de Avance, que significa que tan pronto se reanude el juego caminará automáticamente hacia aquel punto. Sabrá que tiene la orden cuando aparezca el número 2> en el Tablero de órdenes del Terminador en la parte derecha de arriba de la pantalla.

8. Estando ya Amael en posesión del comando, pulse el botón ▲ para poder controlar a Bethor. Su misión consiste en quemar las cuatro habitaciones sombreadas en el escáner. Esta es una buena oportunidad para practicar la función Ordenes.

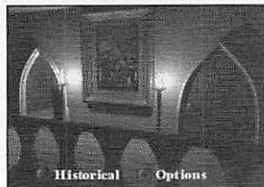


9. Coloque el cursor en el punto (a) arriba en la pantalla de disparo y pulse el botón **X** para ordenar a Bethor avanzar hacia este punto. Observe que no se moverá hasta que volvamos a la pantalla del juego, o expire nuestra situación de punto muerto. Una vez conseguida esta primera "orden de movimiento", tendrá que ordenarle que incendie cuando alcance su objetivo. Deslízese por la lista de órdenes pulsando el botón I hasta que aparezca el icono lanzallamas pesado. Coloque el cursor en el punto (b) y pulse el botón **X**. Esto ordenará a Bethor que dispare el lanzallamas sobre este punto. Repita el procedimiento en el punto (c). Ahora, pulse el botón **SELECT** para volver a la Pantalla de acción y ver cómo cumple Bhetor las órdenes que le ha dado.
10. Una vez que Bethor haya quemado las dos habitaciones, tendrá que hacer lo mismo con las otras dos. Ahora, debe ser capaz de darle las órdenes para hacerlo; pulse el botón **SELECT** para volver a la Pantalla de operaciones tácticas y siga el mismo procedimiento anterior.
11. Después de conseguir que Bethor incendie las cuatro habitaciones, llévele hacia la misma posición que Amael para completar la misión. Si se equivoca en algún punto, pulse el botón **SELECT** para volver a la Pantalla de operaciones tácticas y seguir el mismo procedimiento que antes.

NOTA: Unas palabras acerca del combate cuerpo a cuerpo

Los Robagenes son unos adversarios mortíferos. No deje que se acerquen demasiado o le harán pedazos; pese a la armadura de Terminador; es mucho mejor, si puede, matarlos a distancia. Sin embargo, si se encuentra con ellos cara a cara, recuerder esta advertencia: Primero, ofrecer una oración al poderoso Emperador, ya que sus posibilidades de supervivencia son escasas. Luego, esté atento a los rapidísimos rayos de los Robagenes, e intente detener sus perversas garras afiladas. Finalmente, cuando se presente la oportunidad, ataqueles con las armas de combate cuerpo a cuerpo.

DESDE LA ANTECAMARA



Nos encontramos en un antiguo pasaje de piedra en las profundidades de las áreas más remotas del Capitolio. Las paredes están repletas de jirones de restos de trofeos de batallas.celebradas hace miles de años, y bañadas por la temblorosa luz de antorchas que gotean. Muy pocos han sido lo suficientemente virtuosos para llegar tan lejos, dignos del honor de llevar armadura de Terminador a la batalla. Delante de nosotros se encuentran dos puertas; la de la izquierda conduce al santuario de los principales navegantes del Capítulo, donde el Iniciado puede entrenarse en los conocimiento del control del Terminador, o recibir un simulacro de experiencia de batalla contra los temibles Robagenes. A la derecha está la puerta que nos conducirá a la presencia del Comandante de los Angeles de sangre, veterano de cientos de tales batallas, para que nos de las órdenes de nuestra próxima misión contra los enemigos del Imperio.

Si no tenemos experiencia anterior como Terminador, debemos presentarnos al Bibliotecario para recibir entrenamiento. Elegir la puerta de la izquierda con la tecla de dirección y pulsar.el botón **X**. Nos encontraremos con la Vigilia.

OPCIONES

También es posible acceder al menú de opciones desde la antecámara. Pulsar ● y aparecerá el munú de opciones, con lo siguiente:

SFX VOLUME	**(VOLUMEN SFX)**
MUSIC VOLUME	**(VOLUMEN DE LA MUSICA)**
SPEECH VOLUME	**(VOLUMEN DE LA VOZ)**
DIFFICULTY	**(DIFICULTAD)**

Pulsar las teclas de dirección **Arriba/Abajo** para elegir una opción. Pulsando **Izquierda/Derecha** en las teclas de dirección se modifica la opción seleccionada, y realzando **EXIT** y pulsando el botón X se regresará a la antecámara.

LA VIGILIA



En el Ministorum de los Angeles de sangre (Blood Angels) existe una cámara empapada de la historia del Capítulo, atendida por los bibliotecarios más poderosos, hermanos psicólogos encargados de preservar la santidad del Capítulo. Solo les está permitida la entrada a los más honorables Navegantes del espacio. Todos los aspirantes que deseen alcanzar el honor de ser armados como Terminador deben pasar primero por la Vigilia, un estado profundo de trance psíquico que les permite experimentar las vidas y acciones de los más grandes guerreros que han servido al Capítulo. Durante la Vigilia, el navegante espacial experimientará visiones y sueños acerca de las pasadas glorias y derrotas, permitiéndole controlar a los guerreros ya muertos como luchadores por toda la eternidad. Si el Iniciado es aceptado por los espíritus de estos antiguos inspiradores, despertará tras un día y una noche completos, ordenado como nuevo Terminador Navegante del espacio (Space Marine Terminator), preparado para afrontar el combate real.

ELECCION DE LA MISION

TRAINING (ENTRENAMIENTO)

Esto consiste en cuatro misiones diseñadas para familiarizarnos con el combate real y los comandos dentro de La nave espacial (para más información, ver la sección *Inicio rápido*)

SPACE HULK ORIGINALS (SPACE HULK AUTÉNTICO)

Esta opción da la oportunidad de jugar misiones desde el juego de sobremesa original Space Hulk

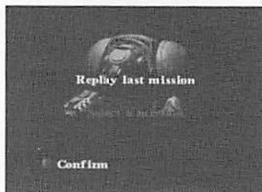
CLASSIC MISSIONS (MISIONES CLÁSICAS)

Misiones clásicas componen una selección de las misiones del juego original de PC Space Hulk, de Electronic Arts.

FAMOUS MISSIONS (MISIONES FAMOSAS)

Las llamadas Misiones famosas consisten en una crónica de las hazañas de los Terminadores más heroicos de tiempos pasados. El dominio de éstas nos preparará para el último reto con el que nos vamos a enfrentar en la campaña. Observemos que, cuando terminamos una misión, se nos presenta una pantalla llena de estadísticas. Las de más a la izquierda son las históricas; es el tiempo en que el escuadrón histórico terminó la misión. En el centro están las que hemos alcanzado nosotros, mientras que a la derecha, entre corchetes, se encuentran salvadas las mejores que hemos conseguido.

Una vez seleccionada la clase de misión de entrenamiento que queremos jugar, pulsar el botón **X** para descubrir un submenú de todas las misiones de aquella clase. Elegir con la tecla de dirección el nombre de la misión que deseamos intentar y pulsar el botón **X**. Aparecerá un Mapa del área de la misión bajo el texto de pantalla, permitiéndonos echar un vistazo al campo de batalla donde se jugará el honor de los Angeles de sangre. Podemos deslizarnos por esta área manteniendo pulsado el botón R1 y usando las teclas de dirección. Oiremos una voz que nos informará de los objetivos de la misión. Si pensamos que la misión está dentro de nuestras posibilidades, pulsemos de nuevo el botón **X** para situarnos en La nave espacial (*ver En La nave espacial*). Si deseamos escuchar de nuevo las instrucciones de la misión, pulsar el botón ●. Si decidimos no jugar aquella misión, pulsar el botón ● mientras se están exponiendo las instrucciones de la misma, para acceder al submenú, y seleccionar otra misión mediante las teclas de dirección. Las posteriores pulsaciones del botón ● nos volverán de nuevo a los diversos menús.



Si completamos con éxito una misión se nos ofrecerá la oportunidad de intentar la siguiente de la serie. Elegir Jugar la siguiente misión y pulsar el botón **X**.

Si fallamos una misión, se nos preguntará si queremos tener una nueva oportunidad de llevar a los Angeles de sangre a la victoria.

Si creemos que ya estamos suficientemente entrenados, realzar la opción Seleccionar otra misión y pulsar el botón **X**. Seremos devueltos a la antecámara.

VENGEANCE OF THE BLOOD ANGELS: CAMPAÑA SPACE HULK

Por favor, cerciórese de que tiene una Tarjeta de Memoria para jugar la Campaña Space Hulk.

Salimos de la Vigilia, cansados pero orgullosos. Nos hemos entrenado dura y ampliamente, desarrollando nuestras habilidades hasta el punto de ser considerados dignos de confianza y suficientemente preparados para representar en el campo de batalla a los Terminadores de los Angeles de sangre. Vestimos nuestro atuendo bajo la atenta mirada del sacerdote mayor, cuando una alarma estridente resuena por toda la estancia, indicando que el Comandante de los Angeles de sangre nos está convocando para darnos las primeras instrucciones. Apretando las mandíbulas, nos dirigimos a zancadas hacia su cámara mientras el sacerdote mayor trata de poner los últimos sellos a medida que marchamos.

Volver a la antecámara pulsando el botón ● desde el menú principal de la Vigilia. Elegir la puerta de la derecha, usando la tecla direccional, y pulsar el botón **X**. Entraremos en los aposentos del Comandante para recibir nuestras primeras instrucciones de combate.



Español

A pesar de que ser un Terminador imprime un rango entre los más temibles guerreros del Capítulo de los Angeles de sangre, comenzaremos la campaña como el más humilde miembro del escuadrón Terminador, y por tanto no podemos comandar las acciones de nuestros compañeros Terminadores. En su lugar, recibiremos las órdenes del jefe del escuadrón, que escucharemos verbalmente a medida que avancemos en la misión. Aparecerá una línea roja en el Miniescáner, indicando a dónde nos tenemos que dirigir para ejecutar la orden, y aparecerá un cuadrado rojo en la posición exacta donde tiene que ejecutarse.

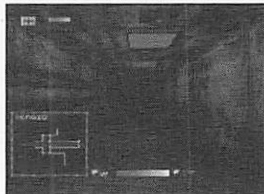
Una vez terminada o fracasada una misión, se nos presentan las mismas opciones que en la misión de entrenamiento; es decir, repetirla o ir hacia una nueva, dependiendo del éxito.

Si hemos completado satisfactoriamente una misión, se nos ofrece la oportunidad de salvar nuestro progreso; elegir la opción Salvar juego y pulsar el botón **X**. La próxima vez que entremos en la cámara del Comandante, seremos capaces de seleccionar la misión que sigue a la última que completamos antes de salvar. Observemos que el juego también se salva cuando seleccionamos la opción Jugar la próxima misión, de manera que si entendemos que hubiéramos podido quedar mejor en la última, seleccionemos la opción Repetir la última misión.

Existen diferencias clave en la Campaña de la nave espacial respecto a las misiones de entrenamiento. Una de las más importantes es que solamente podemos controlar directamente el equipo del Terminador donde estamos metidos; no existe la posibilidad de saltar de un Terminador a otro, como ocurre en la sección de entrenamiento. Para nosotros, como jugador, es de vital importancia permanecer vivo, puesto que la misión se termina por fallo si resultamos muertos. Otro punto importante es que, cuando comenzamos una nueva misión, solamente disponemos de los Terminadores supervivientes de la que hayamos controlado antes; en el mundo real, cuando un Terminador muere, permanece muerto. Por tanto, es de vital importancia que nos esforcemos en preservar nuestro escuadrón todo lo posible mientras completamos las misiones, porque de lo contrario nos encontraremos con un sólo Terminador tratando de llevar a cabo una misión imposible. Por fortuna, en algunas ocasiones la nave transporta más terminadores, de manera que resulta razonable un nivel moderado de desgaste. Las misiones de campaña que permiten al escuadrón que alcance un teleportador, recibiendo entonces refuerzos, muestran el área objeto como un sombreado amarillo, en lugar de verde

La Campaña de los Angeles de sangre supone el último desafío de La nave espacial, plagada de los más siniestros enemigos y misiones de prueba. Completarla, y nuestro nombre será inmortalizado como uno de los guerreros más heroicos de los Angeles de sangre. Fallar, y morirán millones. Recemos para que nuestras habilidades se hayan desarrollado bien durante la Vigilia y no nos destroce el poder de los Robagenes cuando nos enfrentemos a él.

EN LA NAVE ESPACIAL



Una vez que entremos en la Nave espacial (Space Hulk) nos encontraremos con la mirada fija a través del visor del traje de Terminador. Desde ahora, el honor de nuestro Capítulo depende de cada uno de nuestros movimientos. Las acciones que se pueden tomar son las siguientes:

MOVIMIENTO

La primera prioridad será el movimiento por la Nave espacial. Esto se hace así:

Girar de Izquierda a derecha: Pulsar **Izquierda** o **Derecha** en las teclas de dirección hará girar nuestro Terminador en la dirección respectiva.

Avance: Pulsar la tecla de dirección **Arriba** hará que el Terminador avance hacia adelante, en la dirección que está encarando.

Retirada: Pulsar la tecla de dirección **Abajo** causará que el Terminador vaya hacia atrás en la dirección que está encarando.

Mirar arriba: Mantener pulsado el botón **L1** mientras pulsamos la tecla de dirección **Abajo** girará la mitad superior de la armadura del Terminador para que apunte hacia arriba, permitiéndonos mirar y disparar hacia el cielo.

Mirar abajo: Pulsar el botón **L1** mientras pulsamos la tecla de dirección **Arriba** girará la mitad superior de la armadura del Terminador hacia abajo, permitiéndonos mirar y disparar hacia el suelo.

Apuntar: Se puede girar a izquierda o derecha más lentamente, para poder apuntar a los Robagenes, que ya son visibles en un extremo. Esto se hace manteniendo bajado el botón **L1** y pulsando las teclas de dirección **Izquierda** o **derecha**.

COMBATE

No pasará mucho tiempo antes de que el Terminador encuentre enemigos. Tendremos que utilizar una de las armas de nuestra colección para golpearles de manera contundente. El control de este sistema de armamento es como sigue:



Disparar el arma 1: Pulsando el botón **X** se disparará el arma arrojadiza del Terminador, generalmente un lanzacartuchos, en la dirección que estamos apuntando. En el combate cuerpo a cuerpo, el botón **X** causará que el Terminador pruebe a batir al enemigo con su armamento de cuerpo a cuerpo, que generalmente consiste en un Guante de poder.

Disparar el arma 2: Algunos terminadores están provistos de un lanzagranadas como segunda arma arrojadiza. Se puede disparar pulsando el botón I .

Rechazo: Cuando se pulsa el botón I en combate cuerpo a cuerpo, se provoca que el Terminador intente un rechazo, desviando la cuchillada de las garras del Robagenes.

Autodestrucción: Si nuestro Terminador es portador de un martillo de trueno o un lanzallamas pesado, podemos autodestruir el arma en una enorme explosión, manteniendo abajo el botón **R1** y pulsando el botón I. Moriremos inmediatamente, pero nuestro sacrificio puede justificarse por las bajas que causaremos en el enemigo.

Todo Automático: Si su terminador lleva un Cañón de asalto, pulse Botón **R1** y **X** para disparo automático.

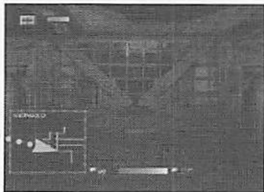
ACCIONES

Algunas misiones requieren el traslado de algunos objetos de un lugar a otro, o cerrar ciertas puertas para detener la oleada del ataque de los Robagenes. Estas acciones se llevan a cabo como sigue:

Abrir/Cerrar/romper puertas: Si nuestro Terminador está encarando una puerta funcional, pulsar el botón ▲ causará que se abra o se cierre la puerta. Si nuestro Terminador está armado con un puño de cadena, pulsar el botón ▲ permitirá usarlo para intentar cortar una puerta atascada o una mampara.

Recoger/soltar: Si El Terminador es portador de algún objeto, podemos hacer que lo suelte pulsando el botón ▲. Si no estamos llevando nada, y nos encontramos próximos a un objeto, podemos recogerlo pulsando el botón ▲.

MINIESCÁNER



Miniescáner

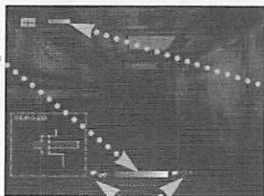
En la esquina izquierda del fondo del visor, podremos ver un miniescáner que visualiza el área alrededor de nuestro Terminador. Los compañeros Terminadores aparecen como iconos de luz azul, mientras que los de la plaga alienígena son color púrpura. Los objetos que aparecen en el escáner son círculos rojos. Para más información, consultar en la sección *La pantalla del mapa*. El miniescáner se puede manejar como sigue:

Mover el visor del miniescáner: Podemos contemplar áreas más distantes de la nave, manteniendo apretado el botón **R1** y moviendo la tecla de dirección. Esto hará que el visor del miniescáner se mueva en consecuencia, permitiéndonos escudriñar los objetivos y la presencia de enemigos.

Restaurar el visor del miniescáner: Una vez que hayamos movido el visor del miniescáner por los alrededores, probablemente queramos volver a enfocarlo hacia nuestro Terminador. Esto se puede realizar pulsando juntos los botones **L1+R1**.

BARRAS DE INFORMACIÓN:

Tiempo restante



Desgaste

Inventario

A la derecha del Miniescáner veremos que se visualiza la siguiente información:

Tiempo muerto que resta: Esto visualiza la cantidad de tiempo que se puede congelar (ver la sección *Tiempo muerto*).

Inventario: En cada lado de la barra de tiempo muerto se visualizan las armas que tenemos en nuestros brazos izquierdo y derecho, respectivamente.

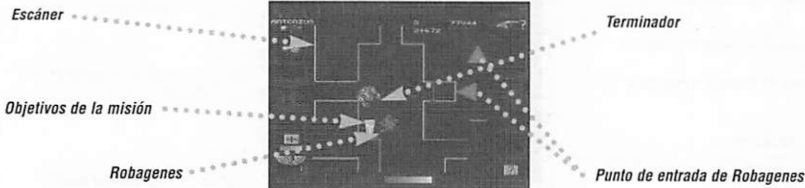
Desgaste: En la parte izquierda superior de la pantalla se visualiza la barra de desgaste. Este es causado por la exposición de nuestro Terminador a los daños causados por el fuego y los rayos del enemigo. Si nuestra barra de desgaste está totalmente desplegada, nuestro Terminador morirá. Nuestra barra de desgaste se restaurará sóla a medida que dejemos de estar sujetos a perniciosos ataques.

TIEMPO MUERTO

En algún punto vamos a desear suspender la frenética acción para poner en orden las ideas. *La nave espacial* utiliza una opción de pausa restringida llamada Tiempo muerto (o Tiempo congelado); si pulsamos el botón **SELECT** se hará una pausa en el juego y traeremos la Pantalla de operaciones tácticas, pero solamente por un espacio limitado de tiempo. La barra del fondo de la pantalla nos indica cuánto tiempo muerto resta para que se reanude el juego. Esto significa que debemos ser rápidos y resolutivos para dar las órdenes a nuestro compañeros Terminadores. Una vez que volvamos a la refriega iremos acumulando más tiempo muerto, indicado por la barra de Tiempo muerto, que crece lentamente. Si echamos a andar sin disponer de tiempo muerto cuando estamos en la pantalla de operaciones tácticas, el juego arrancará pese a todo. Si pulsamos de nuevo el botón **SELECT**, seremos devueltos a la pantalla de acción.

OPERACIONES TACTICAS

Cuando activamos el Tiempo muerto se nos conduce a la pantalla de operaciones tácticas, desde donde podemos emitir órdenes y acceder a la información sobre nuestro compañeros Terminadores. Se visualiza la siguiente información:



Español

ESCÁNER

El escáner muestra toda la Nave espacial. Puede desplazarse alrededor apretando el botón **R1** y moviendo la tecla de dirección. Es posible hace Zoom in o Zoom out del escáner manteniendo el botón **L1** y moviendo las teclas de dirección **Arriba** o **Abajo**. Pulsando los botones **L1** + **R1** juntos volverá a centrar el escáner en nuestro Terminador. Las claves del escáner son las siguientes:

Flechas rojas: Estas constituyen puntos de entrada de los Robagenes, corredores colapsados que conducen a las zonas donde viven éstos. Siempre que estén presentes nos enfrentamos con un número prácticamente ilimitado de enemigos, ya que casi contínuamente entrará un nuevo enemigo en la nave espacial desde uno de estos puntos.

Sombreado rojo cruzado: Estas son áreas objetivo. La mayor parte de las misiones necesitan que llevemos nuestros Terminadores a ciertos puntos, o recojamos o depositemos objetos en determinados puntos. Estos lugares se distinguen por líneas diagonales cruzadas.

Círculos rojos: Los círculos rojos denotan un objeto, que puede ser munición extra o una necesidad de la misión.

Iconos azul brillante: Estos son los Terminadores de los Navegantes del espacio bajo nuestro control.

Iconos Púrpura: Son los enemigos concretos endiabladamente empeñados en la destrucción de nuestro escuadrón.

Puertas: Las puertas se presentan como líneas gruesas a través de los pasillos. Su código de color es como sigue:

Gris: Puerta normal, que puede ser abierta por Terminadores y Robagenes.

Roja: Solamente los Robagenes pueden atravesar estas puertas.

Verde: Mamparas. Estas puertas no pueden abrirse, y necesitan ser destruidas por un puño de cadena o un arma arrojadiza.

Blanca: Solamente los Terminadores pueden abrir y cerrar estas puertas, aunque en algunas ocasiones los Robagenes pueden romperlas.

Existen algunas puertas que los Terminadores pueden traspasar una sola vez; si necesitan volver a cruzarlas, tienen que destruirlas, aunque les llevará cierto tiempo. Las puertas de una sola dirección no se distinguen de las demás.

TABLERO DE SITUACIÓN DEL TERMINADOR



Esto se encontrará en la parte alta de la izquierda de la pantalla: **Nombre del** Terminador: El nombre del Terminador activo.

Arma de la mano derecha: El arma que lleva el Terminador en su mano derecha. Esta es generalmente un arma arrojadiza. También aparece aquí cualquier recarga que lleve el Terminador.

Arma de la mano izquierda: Arma que porta el Terminador en su mano izquierda. Siempre se trata de un arma de combate cuerpo a cuerpo, aunque a veces puede llevar un lanzagranadas montado en su guante de poder.

TABLERO DE ÓRDENES DEL TERMINADOR

Este se encuentra en la parte superior derecha de la pantalla, y lista las órdenes que lleva el Terminador. Para más información, ver *Ordenes emitidas*, más abajo.

BARRAS DE SITUACIÓN

Las barras del estado del Terminador activo están en la parte inferior a la izquierda de la pantalla. Proporcionan las siguientes estadísticas sobre el Terminador activo:

Desgaste: El desgaste es la cantidad de daños que puede recibir un Terminador antes de morir. Ver *Desgaste*, para más información, en la sección La nave espacial.

Experiencia: Los terminadores con más experiencia están más curtidos y son mejores luchadores que el resto. Aunque todos los Terminadores son guerreros curtidos y experimentados, algunos han visto tanta acción, que son aún más eficientes de lo normal. Los terminadores con un alto grado de experiencia se adaptan mejor al combate cuerpo a cuerpo y generalmente son más difíciles de matar. En la sección Campaña, los terminadores que sobreviven a una misión, adquieren una experiencia como consecuencia, haciéndoles más curtidos para misiones futuras. En la sección Vigilia, algunos Terminadores serán más experimentados que otros, permitiéndonos usarlos para las tareas más importantes.

TABLERO DE INFORMACIÓN

El tablero de información, situado a la derecha del fondo de la pantalla, ofrece la oportunidad de que recordemos los objetivos de la misión y las órdenes que lleva el Terminador activo.

Información de la misión: Si movemos el cursor a este icono y pulsamos el botón **X**, obtendremos un resumen hablado de los objetivos de la misión.

Información de órdenes de los Terminadores: En las misiones de Campaña comenzaremos estando fuera, como miembros junior del escuadrón Terminador, y así iremos siguiendo las órdenes emitidas por el jefe del escuadrón. Para recapitular las órdenes que tenemos, pulsar el botón **X** en este icono.

BARRA DE TIEMPO MUERTO

Situada al fondo de la pantalla, la barra de tiempo muerto visualiza el tiempo que podemos gastar hasta que el juego se reanude automáticamente. Para más información ver la sección *Tiempo muerto*, arriba.

ORDENES EMITIDAS

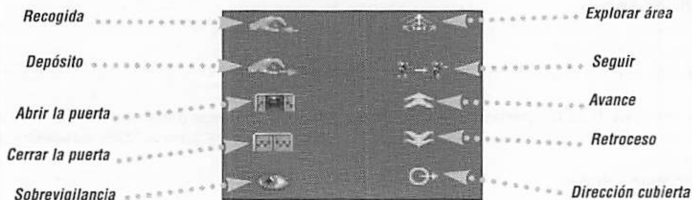
No importa cuántas habilidades pueda tener un Terminador, que si se enfrenta en solitario, no tiene posibilidades contra la horda enemiga que se va a encontrar en la nave espacial. Excesivamente imponente, se verá asaltado por todos lados por enemigos más rápidos y más ágiles que él, tratando de detener su curso con rayos y Guantes de poder. El éxito para abordar la nave espacial reside en un lideradgo inspirado, un trabajo en equipo y una disciplina de hierro: para preservar el honor de nuestro Capítulo, debemos convertirnos en maestros tácticos, tanto como heróicos guerreros.

EL PROCEDIMIENTO DE ÓRDENES

El proceso de emisión de órdenes es como sigue:

1. Desplazarse por el escuadrón de Terminadores usando el botón ▲: se visualiza el nombre del Terminador activo próximo a su icono en el escáner, mientras la información perteneciente al mismo aparece en el Tablero de situación del Terminador y las barras de situación. Podemos deslizarnos por los Terminadores en sentido inverso manteniendo presionado el botón **R1** y pulsando el botón ▲. Para seleccionar el Terminador bajo el rayado cruzado, mantener apretado el botón **L1** y pulsar el botón ▲.
2. Una vez seleccionado el Terminador que deseamos comandar, veremos que aparece el número 1> en su Cuadro de Ordenes, con el símbolo de la orden de Avance (una flecha vertical) junto al mismo. Desplazarse por la Lista de órdenes mediante el botón ● Igual que para la selección del Terminador, mantener presionado el botón **L1** y pulsar el botón ● invertirá el ciclo a través de las órdenes.
3. Si la orden que queremos emitir es de posición (como la orden de Avance), mover el cursor, usando las teclas de dirección, hacia el punto del escáner a donde queremos llevar el Terminador, buscar, etc.. En el escáner aparecerá un número de paso correspondiente a la orden que hemos emitido.
4. Pulsar el botón **X** para emitir la orden que hemos seleccionado. Aparecerá el número 2> bajo la orden ya emitida, permitiéndonos emitir una nueva. El Terminador cumplirá ésta orden, una vez completada la anterior. Se puede repetir este proceso hasta 5 veces o hasta que emitamos una orden que no puede seguir a la anterior.
5. Para cancelar una orden ya emitida, seleccione el terminador apropiado y pulse botón **L1** y **X**. Se cancelará la orden más reciente.

LA LISTA DE ÓRDENES



He aquí las órdenes que podemos emitir para nuestros Terminadores:

Avanzar: Esta es la orden más básica. El Terminador se moverá hacia delante, hasta el punto que hemos seleccionado en el escáner.

Retirada: El Terminador se moverá hacia atrás, hasta el punto especificado, preparado para abrir fuego por sorpresa sobre cualquier enemigo perseguidor.

Sobrevigilancia: La orden de sobrevigilancia es un factor crucial para determinar nuestro éxito.Lo que significa básicamente es que cualquier Terminador no activo (es decir, uno que no está bajo nuestro control directo) que detecte un enemigo en sus proximidades, se vuelve contra él y le ataca hasta que destruye su amenaza. La sobrevigilancia se considera como un estado ON/OFF: un Terminador provisto de una orden de Avance, aún puede pararse y atacar a un enemigo que detecta. Todos los Terminadores comienzan la misión con la sobrevigilancia ON. El único tiempo que necesitamos emplear para emitir la orden de Sobrevigilancia es cuando queremos ponerla OFF, de modo que un Terminador actúe ajeno a cualquier amenaza potencial. Por ejemplo, podemos desear que un Terminador se mueva hasta un punto sin detenerse, o que un portador de un lanzallamas pesado ignore cualquier Robagenes que vea como blanco posible, para ahorrar munición.

Dirección cubierta: Un Terminador con la orden de Dirección cubierta permanecerá estacionario, y cubrirá la dirección a la que está orientado. Disparará a cualquier enemigo que vea en esa dirección. Esta orden es parecida a la de Sobrevigilancia, excepto que un Terminador apuntará en una dirección, a menos que tenga que defenderse a sí mismo (por ejemplo, se le acerca por detrás un Robagenes). La Dirección cubierta es más eficaz que la Sobrevigilancia, ya que detectará y elegirá los enemigos selectivamente, permitiendo al comandante del escuadrón establecer campos de tiro. Esta orden es muy útil para cubrir pasillos, estableciendo un punto fuerte y dan un respiro a los Terminadores envueltos en operaciones fundamentales. Una vez emitida esta orden, no podemos cargar al Terminador con ninguna otra, hasta que decidamos cambiar esta función.

Recoger: Esta orden encomienda a un Terminador el movimiento y la recogida de un objeto. Se emite colocando el cursor sobre el icono de un objeto sobre el escáner (un círculo amarillo) y lanzando la orden.

Depositar: Se trata de la orden opuesta a la de recoger. El Terminador se moverá hacia el punto señalado en el escáner y retirará el objeto de su inventario.

Abrir la puerta: El Terminador se moverá para abrir la puerta cerrada que hemos señalado con el cursor en el escáner.

Cerrar la puerta: El Terminador se moverá para abrir la puerta que hemos señalado con el cursor en el escáner.

> **Nota**: Con los comando de puerta Abierta/Cerrada es muy importante que situemos el cursor correctamente; el lado de la puerta en el que colocamos el cursor es el punto hasta el que se moverá el Terminador antes de proceder a la acción. Con Abrir la puerta, esto puede conducir a nuestro Terminador a efectuar un enorme recorrido para abrirla desde el otro lado, mientras que con Cerrar la puerta nos podemos encontrar con una puerta cerrada tras nosotros, exponiéndonos al ataque de los Robagens.

Seguir: El Terminador seguirá al compañero que hemos señalado con el cursor en el escáner.

Explorar área: Un terminador irá a un área deteminada e informará sobre los objetos o los temas que encuentre de interés.

Usar arma:También pueden aparecer en la Lista de Ordenes las armas que lleva un Terminador. Llevar una orden de uso de un arma específica hará que el Terminador se mueva hasta el punto indicado en el escáner y la emplee. Esta orden se puede utilizar para que un terminador use su lanzallamas pesado en un área específica, por ejemplo, o que emplee su puño de cadena para destruir una mampara.

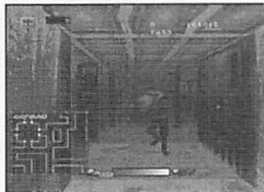
Arma autodestructora: Esta opción solamente se encuentra a la disposición de los Terminadores equipados con tal arma, como el martillo de trueno y el lanzallamas pesado. Aparece como un icono de arma con una marca verda. Para más detalles sobre el efecto de autodestrucción, consultar las descripciones relativas en la sección *Armas*.

ENEMIGOS



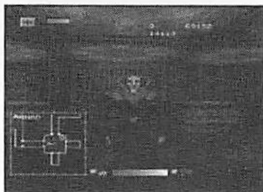
PURESTRAIN GENESTEALERS (ROBAGENES DE RAZA PURA)

En la forma pura de la raza alienígena, estos son los enemigos con los que tropezaremos generalmente. Embutidos en una coraza extremadamente dura, que puede desviar proyectiles de lanzacartuchos y resistir el poderoso golpe de un guante potente, estas criaturas son, sin embargo, extraordinariamente rápidas. Poseen seis extremidades; apoyándose en dos pezuñas unguladas, tienen un par de brazos, con manos, cuasi humanos y un increible juego de musculosos brazos, mucho más largos, dotados de tres garras sobrenaturalmente afiladas. La potencia de la cuchillada de una de estas extremidades es tal, que puede hacer pedazos el acero de una armadura de Terminador.



HYBRIDS (HÍBRIDOS)

El Híbrido es el descendiente de una especie huésped infectada con material genético de los Robagenes. En el caso de los humanos, el descendiente es humanoide en apariencia, pero con un pálido color malva en la piel. La cabeza es blanda y llena de afilados dientes. A diferencia de los Robagenes de raza pura, los Híbridos tienen generalmente sólo dos brazos, aunque les asoma a veces un tercer brazo residual. Los Híbridos no son para nada tan feroces y hábiles para el combate como sus parientes de raza pura, pero su herencia genética humana les habilita para la comprensión y el uso de las armas. Los Híbridos que encontremos, estarán provistos de cartuchos, la versión menor de los Lanzacartuchos que llevan los Terminadores.



MAGUS (MAGO)

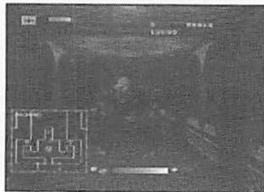
En el tiempo que un descendiente de Híbrido alcanza la cuarta o quinta generación, su inherente potencial humano para desarrollar poderes psíquicos le hacen algunas veces sensible. En este estadio de desarrollo el Híbrido es prácticamente indistinguible de un humano, aunque presenta signos externos, como la preternaturalidad de sus afilados dientes y la persistencia de un ligero tinte malva en la piel. Los Híbridos psíquicos se conocen como Magi (plural de Magus), y resultan extremadamente inteligentes, siendo unos peligrosos oponentes. Los psicólogos del Imperio han detectado descargas de energía psíquica en la nave espacial, que indican que los Magi pueden estar presentes. Si se encuentran con ellos, los Terminadores deben estar advertidos de las siguientes amenazas posibles:

Aura: Esta facultad psíquica proteje a los que la utilizan de una bóveda confusa de energía psíquica, que hace al Mago inmune al ataque mental..

Fuego infernal: Dirigiendo sus pensamientos durante unos pocos segundos, un Mago puede aventar con odio su ira interna en un chorro explosivo de energía psíquica, transformando los alrededores en un verdadero infierno. Estas llamas queman con una intensidad sobrenatural, capaces de fundir la armadura en un instante.

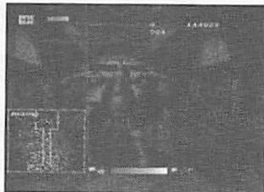
Cenizo: Un Mago puede.elegir el uso de sus poderes mentales para alterar el funcionamiento de una máquina. En el caso de un Terminador, suele ser siempre su arma arrojadiza; un Lanzacartuchos o un Cañón de asalto, igual pueden disparar masivamente fuera del blanco que no funcionar en absoluto, mientras que un lanzallamas pesado puede hacer explosión si en Terminador que trata de usarlo está bajo la influencia del Cenizo.

Teletransporte: Cuando se ve amenazado, un Mago puede optar por emplear gran cantidad de energía en aparecer y desaparecer brevemente del Espacio sinuoso: puede desvanecerse en la nada, solo para aparecer en alguna parte de La nave espacial. La energía liberada es tan grande, que aún el más poderoso de los Magos no es capaz de realizar esta acción más de un par de veces en un encuentro.



PATRIARCH (PATRIARCA)

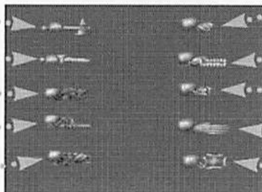
Los Robagenes son criaturas extremadamente jerárquizadas, un rasgo alentado por la telepatía de su naturaleza. Los Genehuéspedes veneran a los Híbridos, los Híbridos reverencian a los raza pura, y estos últimos adoran a su Patriarca. El Patriarca es un anciano raza pura, progenitor de los clanes extendidos de los Híbridos y el director mental de la comunidad. Como resultado de esta extensa actividad mental, los Patriarcas a menudo crecen gordos e inmóviles, descansando en un trono. La concentración en su potencia mental significa que son los únicos raza pura que desarrollan una actividad psíquica potencial, adquiriendo los poderes de Cenizo y Fuego infernal. La estructura piramidal de la consciencia colectiva de los Robagenes significa que el Patriarca posee una enorme cantidad de energía mental para usar, que permite que estas habilidades se utilicen a un nivel de poder extremo.



CHAOS SPACE MARINES (LOS NAVEGANTES ESPACIALES DE CHAOS)

Los navegantes espaciales son leales a su Emperador hasta la muerte. No obstante, hace muchos miles de años, la autoridad de éste fue desafiada por su hombre de confianza, Warmaster Horus, que había sido presa de la influencia demoníaca de Chaos. Muchos navegantes del espacio se unieron a Horus, sin conocer la influencia de la atracción de Chaos. El Emperador eventualmente eliminó a Horus y sus cohortes, pero muchos de los Capítulos de los navegantes espaciales de Chaos sobrevivieron, aliándose ellos mismos con los más demoníacos elementos de la Galaxia. Por tanto, es posible que nos encontremos con algunos navegantes espaciales de Chaos en la nave espacial, inquietantemente aliados con los Robagenes, siguiendo como éllos sus propias retorcidas maquinaciones. Vestirán poderosas armaduras, que no son tan eficaces como las de los guerreros Terminadores. Armados con rayos parecidos a los de los Híbridos, resultan enemigos peligrosos; quizá más debiles individualmente que los Terminadores, sus numerosas habilidades en combate podrían sorprendernos. Nuestra tarea es erradicar estos herejes traidores, dondequiera que los encontremos.

ARMAMENTO



ARMAS ARROJADIZAS

STORM BOLTER (LANZACARTUCHOS)

Este es el armamento estándar de todos los terminadores. Esencialmente con siste en un arma arrojadiza automática de dos cañones, que dispara grandes fichas explosivas, conocidas como "cartuchos". Estos están diseñados para explotar tras penetrar en la piel de cualquier enemigo, originando un horrendo trauma interior en las infortunadas víctimas. Está cargado con tantos cartuchos, que su munición se considera ilimitada en una misión; sin embargo, su uso excesivo puede causar que se caliente y se atasque momentáneamente, indicado porque el icono del cartucho en el inventario del Terminador se vuelve rojo. Cuando se deja enfriar el cartucho, desaparece el atasco, dejando que el Terminador pueda usarlo de nuevo.

HEAVY FLAMER (LANZALLAMAS PESADO)

Es frecuente que un Terminador en cada escuadrón monte un arma pesada en lugar de su lanzacartuchos. El arma más común es el Lanzallamas pesado, un poderosísimo aventador de llamas capaz de incendiar grandes partes de La nave espacial. Tácticamente, su valor es muy grande, ya que muchas misiones requieren el incendio de ciertas áreas, y así el terminador que lo lleva podría protegerse de todo riesgo. Otro factor es lo limitado de la munición que puede llevar; se necesita tanto combustible para una ráfaga que solamente se pueden hacer seis disparos de cada vez. También, llevar poco a primera línea es como dejar al Terminador armado solamente de su Guante de poder, muy vulnerable al ataque de los Robagenes. Afortunadamente, existe la oportunidad de encontrar más recargas a medida que el escuadrón se adentra en la nave espacial. Un terminador provisto de un Lanzallamas pesado también tiene la ocasión, si su situación es desesperada, de destruir su propia arma, utilizando todo el combustible que le queda para provocar una enorme explosión, llevándose por delante todos los enemigos que sea posible. El Terminador queda muerto automáticamente.

ASSAULT CANNON (CAÑÓN DE ASALTO)

Otra arma pesada, corriente en el arsenal de los Terminadores, es el Cañón de asalto, un gran cañón rotatorio alimentado por un motor, capaz de vomitar explosivos en rondas de ráfagas de 10 tiros. Su potencia es tal, que puede destruir puertas y mamparas con facilidad, así como destrozar cualquier Robagenes lo suficientemente desgraciado para cruzarse en su camino. Por desgracia, su consumo de munición es tan prodigioso que solamente se pueden llevar de una vez 50 ráfagas de 10 rondas; sin embargo, como ocurre con el Lanzallamas pesado, se puede encontrar munición extra a lo largo de la nave espacial. Es posible utilizar el cañón de asalto en modo de tiro individual; Presionando el botón **R1** y pulsando el **X**, disparará cinco ráfagas en una pasada, táctica que es muy efectiva cuando estamos en inferioridad numérica seria o nos encontramos en un pasillo repleto de Robagenes.

GRENADE LAUNCHER (LANZAGRANADAS)

Los terminadores senior experimentados están autorizados a llevar una tercera arma además del Guante de poder y el Lanzacartuchos:
el Lanzagranadas. Montado en el guante de poder, lleva seis granadas con detonador de fragmentación de impacto. Se pueden disparar de la misma forma que el resto de las armas arrojadizas, explotando allá donde alcanzan, y esparciendo fragmentos a alta velocidad por una gran área.
Estas granadas son fácilmente capaces de matar un gran número de Robagenes de un sólo golpe y se utilizan mucho para contrarrestar la táctica de los Robagenes de apartarse de la línea de tiro para abalanzarse masivamente contra un Terminador sólo. El punto del impacto se puede cambiar utilizando los comando Mirar Arriba/Mirar Abajo, con los que se apunta hacia el cielo o hacia el suelo, y el arma se dispara usando el botón ●.

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

POWER GLOVE (GUANTE DE PODER)

El Guante de poder complementa el Lanzacartuchos, como la otra mitad del armamento estándar del Terminador. Esencialmente, consiste en un largo y extremadamente potente puño hidráulico que también contiene un dispositivo de campo potente, que rodea al guante con un aura de energía chispeante. Esta combinación de fuerza y energía hacen del Terminador un enemigo extraordinariamente potente en los combates cuerpo a cuerpo, proporcionándole oportunidades de superar incluso el furioso asalto de un Robagenes. La combinación de Lanzacartuchos y Guante de poder hacen del Terminador una temible fuerza de combate, a distancia y cuerpo a cuerpo.

CHAIN FIST (PUÑO DE CADENA)

Uno de los problemas con los que se encuentran losTerminadores en la nave espacial son las mamparas que no se pueden atravesar. Para resolver este problema, el Adeptus Mechanicus diseñó el puño de cadena. Consta de un puño de cadena montando una larga y pesada sierra. El generador del Guante de poder encaja la sierra en un campo potente, convirtiéndola en una herramienta de corte muy efectiva, perfectamente adecuada para cortar chapa acorazada. En combate, sin embargo, es demasiado engorrosa para resultar verdaderamente efectiva, y los Terminadores equipados con ella tienen peores estadísticas de superviviencia que los dotados con Guantes de poder

POWER SWORD (ESPADA DE PODER)

Los Terminadores sargentos y capitanes generalmente llevan una espada de poder en lugar del más corriente Guante. Básicamente, es una espada que contiene un dispositivo de campo potente similar al instalado en el Guante. El campo que se crea alrededor de los filos del arma la hace increíblemente afilada, tanto, que puede deslizarse con facilidad a través de una armadura o del caparazón de un Robagenes. Se trata de un arma de honor y respeto, por lo que suele ser llevada generalmente por experimentados y probados navegantes del espacio senior. Una resplandeciente espada de poder es un arma de matar de cerca, un desafío también para las cuchilladas de las garras de la raza Robagenes.

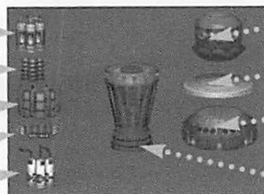
THUNDER HAMMER AND STORM SHIELD (MARTILLO DE TRUENO Y ESCUDO DE RAYO)

En determinadas circunstancias, un Comandante de escuadrón Terminador puede elegir a uno o más entre su gente para dispensarles totalmente de llevar armas de alcance y en su lugar llevar una combinación de una o dos armas de combate cuerpo a cuerpo. Esto es especialmente así cuando los terminadores están luchando contra los Robagenes, que supone más que un enfrentamiento normal en un combate mano a mano. La primera de estas combinaciones es el Martillo de trueno y el Escudo de rayo. En lugar de sus armas pesadas de alcance, el Terminador lleva un gran martillo que contiene un dispositivo de campo potente similar al del Guante y la Espada. Sin embargo, en lugar de generar un campo de energía constante alrededor del arma, este generador está programado para descargar una enorme cantidad de energía cuando el martillo golpea contra un enemigo. Este gasto conservador de energía significa que el Martillo golpea con una fuerza más demoledora que el Guante o la Espada. Se complementa con el Escudo de rayo, un gran escudo cruciforme que utiliza fuentes de potencia dentro de la armadura del Terminador para generar un campo de energía protector. Naturalmente, la ausencia de un arma de distancia en esta combinación podría causar que un terminador solo se podría ver rodeado de Robagenes sin poder eliminarlos a todos. En tal situación, tiene la oportunidad de descargar toda la energía que le queda en una estruendosa explosión. Esta descarga matará automáticamente al mismo Terminador, pero las bajas causadas al enemigo podrían ser decisivas.

LIGHTNING CLAWS (GARRAS LUMINOSAS)

En lugar de una combinación de martillo y escudo, el Comandante del escuadrón puede optar por equipar a uno de sus hombres con unas garras luminosas. Esto consiste en cuatro cuchillas en forma de garra, montadas en cada brazo, envueltas cada una en un campo potente, igual que el resto de las armas de los Terminadores. Una cuchillada del conjunto de estas garras se podría comparar a ser alcanzado por cuatro espadas al mismo tiempo, y como el Terminador lleva dos conjuntos, resultan una hermosa fuerza para el combate cerrado. Naturalmente, se necesita gran cantidad de habilidad para usarlas con efectividad, pero si caen en buenas manos permiten que un Terminador luche con más efectividad que un Robagenes.

OBJETOS



Algunas misiones comenzarán con nuestros Terminadores equipados con ciertos objetos clave necesarios para la consecución de nuestra tarea, y de vez en cuando encontraremos objetos en la nave espacial que pueden ayudarnos o estorbarnos en nuestra misión. Los objetos pueden ser recogidos o depositados usando el botón ▲. Para recoger objetos, es necesario que el terminador lleve los Guantes de Poder. Entre los objetos que podemos hallar se encuentran los siguientes:

HEAVY FLAMER RELOAD (RECARGA DE EL LANZALLAMAS PESADO)

Recogiendo ésto se suministrará al Terminador con seis tiros adicionales.

GRENADE LAUNCHER RELOAD (RECARGA DEL LANZAGRANADAS)

Recogiendo ésto se proporcionarán seis tiros más al Terminador con Lanzagranadas.

ASSAULT CANNON RELOAD (RECARGA DEL CAÑÓN DE ASALTO)

Se añaden cincuenta tiros al Terminador provisto de Cañón..

POWER FIELD GENERATOR (GENERADOR DE CAMPO DE POTENCIA)

Esta útil pieza consiste en una versión ampliada de los dispositivos de Campo de potencia que se encuentran en Guantes y Espadas. Proyecta un gran campo cónico, imposible de atravesar por Robagenes o Terminadores. Puede resultar muy eficaz para bloquear los puntos de entrada de los Robagenes, o cubrir las espaldas de los Terminadores sellando áreas de la nave ya exploradas. Se activa tan pronto como se coloca en el suelo.

SEQUENTOR MODULE (MÓDULO SECUENCIADOR)

Se trata de una parte esencial de la máquina del Camino sinuoso, que gobierna el curso de la nave cuando atraviesa los peligros del espacio. Guardas en cada máquina previenen la activación si no está presente un módulo secuenciador.

EXPLOSIVES (EXPLOSIVOS)

Algunas misiones requieren la colocación de cargas explosivas en posiciones clave. Tener cuidado de no disparar sobre estos objetos porque explotarán violentamente, matando a cualquier Terminador que se encuentre próximo.

MINES (MINAS)

Algunas partes de la nave están sembradas de minas inteligentes semiautónomas, programadas para detonar en presencia de ciertos enemigos; unas están programadas para explotar en presencia de Terminadores, mientras que otras detonarán una vez que detecten un Robagenes en las proximidades.

C.A.T.

C.A.T. (Cyber Altered Task) consiste en una unidad que se mueve de manera autónoma, cargada con un número de programas usados para realizar tareas como investigación, mantenimiento, obtención de información, etc., en ambientes peligrosos o de difícil acceso para los Terminadores.

SWITCH (INTERRUPTOR)

Algunas misiones requieren que cierto número de interruptores se encuentren activados o desactivados, abriendo puertas, sellando respiraderos y activando maquinaria en otros lugares de la nave. Un interruptor se activa pulsando el botón ▲ mientras se encara, igual que cuando se va a recoger un objeto. El interruptor se encenderá, indicando que ha sido activado.

RESÚMENES DE LAS MISIONES

Al comenzar una misión, los objetivos que necesitamos cumplir se indican de forma hablada. Como entendemos que esto resulta problemático para aquellos que no hablen inglés, a continuación les presentamos una lista completa de todas las misiones y sus respectivos objetivos. Al comenzar cualquier misión, las distintas partes del mapa aparecen resaltadas con un sombreado rojo. Los puntos hacen referencia a un objetivo relacionado con el área indicado en el centro de la pantalla.

Español

MISIONES DE ENTRENAMIENTO

PURGE AND RETRIEVE (LIMPIAR Y RECUPERAR):

Estos son sus objetivos:

Limpiar estas zonas con fuego.

Amael y Bethor deben desplazarse hasta esta zona.

Hay que recuperar una reliquia.

LIMITED RESISTANCE (RESISTENCIA LIMITADA):

Estos son sus objetivos:

Sellar estas puertas.

Amael y Bethor deben salir por este punto.

ESCAPE:

Estos son sus objetivos:

Amael tiene que salir a través de este punto.

COVERING FIRE (FUEGO DE COBERTURA):

Estos son sus objetivos:

Amael debe desplazarse a esta zona.

MISIONES ORIGINALES

SUICIDE MISSION (MISIÓN SUICIDA):

Estos son sus objetivos:

Incendiar esta habitación.

EXTERMINATE (EXTERMINAR):

Estos son sus objetivos:

Deben sobrevivir tres Terminadores.

Aguantar 5 minutos.

RESCUE (RESCATE):

Estos son sus objetivos:

1 Terminador debe salir por este punto.

Hay que recuperar a una unidad Cyber Altered Task (Tarea cibernética alterada).

CLEANSE AND BURN (LIMPIAR Y QUEMAR):

Estos son sus objetivos:

Incendiar estos puntos.

DECOY (SEÑUELO):

Estos son sus objetivos:

5 Terminadores deben salir a través de este punto.

DEFEND (DEFENDER):

Estos son sus objetivos:

Evitar que el enemigo se acerque.

Aguantar 5 minutos.

MISIONES CLÁSICAS

PURIFY (PURIFICAR):

Estos son sus objetivos:

Limpiar estas zonas con fuego.

SWARM (ENJAMBRE):

Estos son sus objetivos:

1 Terminador debe desplazarse a esta zona.

BANEFUL FOE (ENEMIGO NEFASTO):

Estos son sus objetivos:

Cerrar esta puerta.

Lucius tiene que desplazarse a esta zona.

Hay que recuperar a una unidad Cyber Altered Task (Tarea cibernética alterada).

THE PERIMETER (EL PERÍMETRO):

Estos son sus objetivos:

Cerrar estas puertas.

4 Terminadores deben desplazarse a estos puntos.

TECH SUPPORT (APOYO TECNOLÓGICO):

Estos son sus objetivos:

Hay que colocar algunos explosivos en estos puntos.

Todos los Terminadores que sobrevivan deben salir a través de estos puntos.

MISIONES FAMOSAS

SABATHIUS:

CANTICO FROID

Estos son sus objetivos:

Hay que colocar generadores móviles de energía en estos puntos.

1 Terminador debe desplazarse a esta zona.

BLOCKADE (BLOQUEO)

Hay que colocar generadores móviles de energía en estos puntos.

Conrad debe salir por este punto.

ENTOMBED (SEPULTADO)

Estos son sus objetivos:

Conrad tiene que desplazarse a esta zona.

Matar a todos los Híbridos.

TORPID ADVERSARY (ADVERSARIOS ALETARGADOS)

Hay que colocar un generador móvil de energía en este punto.

BETHOR:

TORCHOUS (LLENO DE ANTORCHAS)

Estos son sus objetivos:

Incendiar esta habitación.

2 Terminadores deben desplazarse a esta zona.

Para esta misión sólo dispone de 22 minutos.

ALLOCATE (ASIGNAR):

Estos son sus objetivos:

Hay que colocar un generador móvil de energía en este punto.

Hay que colocar algunos explosivos en este punto.

Incendiar esta habitación.

Hay que activar este conmutador.

PENETRATE (PENETRAR)

Estos son sus objetivos:

1 Terminador debe salir por este punto.

Hay que recuperar a una unidad Cyber Altered Task (Tarea cibernética alterada).

Para esta misión sólo dispone de 3 minutos.

FUNERAL PYRE (PIRA FUNERARIA)

Estos son sus objetivos:

Limpiar esta zona con llamas.

Hay que activar estos conmutadores.

VICCONIUS

CAGED FURY (FURIA CONTENIDA)

Estos son sus objetivos:

3 Terminadores deben salir por este punto.

Para esta misión sólo dispone de 7 minutos.

ESCORT (ESCOLTA)

Estos son sus objetivos:

Hay que activar estos conmutadores.

2 Terminadores deben desplazarse a esta zona.

Para esta misión sólo dispone de 6 minutos.

SPIRAL OF STRIFES (ESPIRAL DE LUCHAS)

Estos son sus objetivos:

Limpiar esta zona con llamas.

Hay que activar estos conmutadores.

INFERNO (INFIERNO)

Estos son sus objetivos:

Limpiar esta zona con llamas.

2 Terminadores deben desplazarse a esta zona.

SAPHON:

CHILLING ENCOUNTER (ENCUENTRO ESCALOFRIANTE)

Estos son sus objetivos:

4 Terminadores deben salir por este punto.

GAUNTLET (GUANTE)

Estos son sus objetivos:

5 Terminadores deben desplazarse a estos puntos.

TRIAD (TRÍADA)

Estos son sus objetivos:

Incendiar estos puntos.

EXECUTION (EJECUCIÓN)

Estos son sus objetivos:

Matar al Magus.

MALLOC:

UNHOLY AMALGAM (AMALGAMA BLASFEMA)

Estos son sus objetivos:

Limpiar esta zona con llamas.

2 Terminadores deben salir a través de este punto.

Hay que recuperar una reliquia.

PHANTOM (FANTASMA)

Estos son sus objetivos:

3 Terminadores deben desplazarse a esta zona.

Hay que recuperar a una unidad Cyber Altered Task (Tarea cibernética alterada).

PLUNDER & PURGE (SAQUEAR Y LIMPIAR)

Estos son sus objetivos:

Incendiar esta habitación.

SNATCH (ROBAR)

Estos son sus objetivos:

Hay que colocar aquí una reliquia.

NEMESIS (NÉMESIS)

Estos son sus objetivos:

Hay que colocar algunos explosivos en estos puntos.

3 Terminadores deben desplazarse a esta zona.

AMAEL:

GRAND HALL (VESTIBULO PRINCIPAL)

Estos son sus objetivos:

Todos los Terminadores que sobrevivan deben desplazarse a esta zona.

SANCTUM (SANTUARIO)

Estos son sus objetivos:

2 Terminadores deben desplazarse a esta zona.

Hay que recuperar, al menos, 2 reliquias.

Destruir al Patriarca.

VIGIL (VIGILIA)

Evitar que el enemigo se acerque.

Sobrevivir durante 6 minutos.

TEMPUS FUGIT (EL TIEMPO VUELA)

Estos son sus objetivos:

Hay que colocar algunos explosivos en estos puntos.

Finalizar la misión en 5 minutos.

PURSUIT (PERSECUCIÓN)

Estos son sus objetivos:

Octavius debe salir por este punto.

Hay que recuperar a una unidad Cyber Altered Task (Tarea cibernética alterada).

CLANDESTINE EVIL (MALDAD CLANDESTINA)

Estos son sus objetivos:

Todos los Terminadores que sobrevivan deben salir a través de este punto.

MISIONES DE CAMPAÑA

INCISION (INCISIÓN)

Estos son sus objetivos:

Cerrar estas puertas.

Hay que colocar un generador móvil de energía en este punto.

Deben sobrevivir 2 Terminadores.

Todos los Terminadores que sobrevivan deben salir a través de este punto.

Hay que recuperar un informe archivado.

DECIPHER (DESCIFRAR)

Estos son sus objetivos:

Todos los Terminadores que sobrevivan deben salir a través de este punto.

Hay que colocar en este punto un visualizador de informes archivados.

Aquí hay que colocar un informe archivado.

HOLD (MANTENER)

Estos son sus objetivos:

Todos los Terminadores que sobrevivan deben desplazarse a este punto.

Hay que recuperar, al menos, dos generadores móviles de energía.

LOCATE (SITUAR)

Estos son sus objetivos:

Cerrar estas puertas.

Hay que colocar generadores móviles de energía en estos puntos.

Todos los Terminadores que sobrevivan deben salir a través de este punto.

BREAKTHROUGH (GRAN AVANCE)

Estos son sus objetivos:

Hay que colocar algunos explosivos en estos puntos.

Todos los Terminadores que sobrevivan deben salir a través de este punto.

GAS

Estos son sus objetivos:

Hay que activar este conmutador.

Todos los Terminadores que sobrevivan deben desplazarse a esta zona.

PLUNDER (SAQUEO)

Estos son sus objetivos:

Todos los Terminadores que sobrevivan deben desplazarse a esta zona.

Hay que recuperar, al menos, tres reliquias.

INITIATIVE (INICIATIVA)

Estos son sus objetivos:

Todos los Terminadores que sobrevivan deben salir a través de este punto.

KILLING GROUND (TERRENO MORTAL)

Estos son sus objetivos:

Todos los Terminadores que sobrevivan deben salir a través de este punto.

BARREN (ÁRIDO)

Estos son sus objetivos:

Todos los Terminadores que sobrevivan deben salir a través de este punto.

REINFORCE (REFUERZOS)

Estos son sus objetivos:

Todos los Terminadores que sobrevivan deben salir a través de este punto.

CONQUER (CONQUISTAR)

Estos son sus objetivos:

Todos los Terminadores que sobrevivan deben salir a través de este punto.

Matar al Magus.

ASSAULT (ASALTO)

Estos son sus objetivos:

Todos los Terminadores que sobrevivan deben salir a través de este punto.

REGROUP (REAGRUPAMIENTO)

Estos son sus objetivos:

Hay que activar este conmutador.

Todos los Terminadores que sobrevivan deben desplazarse a esta zona.

Matar al Magus.

FAIL SAFE (SEGURIDAD FALLIDA)

Estos son sus objetivos:

Hay que colocar generadores móviles de energía en estos puntos.

Todos los Terminadores que sobrevivan deben salir a través de este punto.

OPERATUS (OPERACIÓN)

Estos son sus objetivos:

Hay que activar este conmutador.

Todos los Terminadores que sobrevivan deben desplazarse a esta zona.

THE PATRIARCH (EL PATRIARCA)

Estos son sus objetivos:

Hay que activar este conmutador.

Todos los Terminadores que sobrevivan deben desplazarse a esta zona.

Destruir al Patriarca.

REVENGE (VENGANZA)

Estos son sus objetivos:

Todos los Terminadores que sobrevivan deben salir a través de este punto.

Sobrevivir durante 10 minutos.

REPAIR (REPARAR)

Estos son sus objetivos:

Hay que colocar un módulo secuenciador en este punto.

Todos los Terminadores que sobrevivan deben salir a través de este punto.

La misión debe finalizarse en 8 minutos.

FINAL CONFLICT (COMBATE FINAL)

Estos son sus objetivos:

Todos los Terminadores que sobrevivan deben desplazarse a esta zona.

Para esta misión sólo dispone de 7 minutos.

CRÉDITOS

Desarrollado por: Key Game

Diseño del juego: Nick Wilson, Kevin Shrapnell, Andy Jones

Juego Original de Tablero: Richard Halliwell, Games Workshop Studio

Programa Original: Nick Wilson, Mike Richardson, Tony Summerhayes

Música y Efectos: James Hannigan, Adam Pracy

Diseño Gráfico: Andy Jones, Chris Perigo, Chris Hubbard

Grafismo Adicional: Games Workshop

Programación PlayStation: Mark Rabjohn, John Stephens, Peter Harrap

Productor para Krisalis: Tony Kavanagh

Audio: Trevor Davis, Chris Nicholls, Ashley Richardson

Vídeo: Jason Lord

Prueba del juego: Matt Price, Simon Heslop, Julian Glover

Control de Calidad: Chris Chaplin

Marketing: Clive Downie, Simon Etchells, Albert Penello

Documentación: Matthew Miles Griffiths

Traducciones: Petrina Wallace

Diseño de la documentación: Crystal Typesetting, Fiona Curren

Publicado por: Electronic Arts

Asistente del productor: Alex Camilleri

Productor: David Amor

Productor Ejecutivo: Joss Ellis

CONTRATO DE LICENCIA ELECTRONIC ARTS SOFTWARE

Este es un contrato entre Vd. -el usuario final- y Electronic Arts Software - en adelante Electronic Arts Software.

OTORGAMIENTO DE LICENCIA

Este contrato de licencia Electronic Arts Software -Licencia- te permite usar una copia de la versión concreta del producto de software Electronic Arts Software adquirido con esta Licencia -Software- en cualquier ordenador individual, siempre y cuando el Software se encuentre en uso en un único ordenador en cada momento.

El Software se encuentra "en uso" en un ordenador, cuando haya sido cargado en la memoria temporal -esto es, RAM- o instalado en la memoria permanente -v.g. disco duro, CD ROM, o cualquier dispositivo de almacenamiento- de dicho ordenador.

EL PRODUCTO SE VENDE "TAL CUAL"

El Software, disquetes, documentación y otros objetos se venden "Tal cual". No hay garantía de comerciabilidad, ni garantía de validez para un uso específico ni ninguna garantía de ningún tipo, explícita o implícita, en relación con el software, disquetes o documentación, excepto la que se indica expresamente en los párrafos posteriores.

INEXISTENCIA DE RESPONSABILIDAD POR DAÑOS INDIRECTOS

En ningún caso Electronic Arts Software o sus proveedores serán responsables de cualesquiera daños -incluyéndose, sin límite, los que derivan de pérdida de beneficios, interrupción de negocio, pérdida de información comercial o cualesquiera otras pérdidas pecuniarias- que se originen como consecuencia del uso o la imposibilidad de uso de este producto Electronic Arts Software, incluso en el supuesto en que Electronic Arts Software haya sido informado de la posibilidad de que dichos daños se originaran.

En cualquier caso, la responsabilidad de Electronic Arts Software con respecto a cualquier cláusula de este contrato se limita a la cantidad efectivamente pagada por usted por dicho software.

GARANTÍA LIMITADA

Electronic Arts Software garantiza al comprador original de este producto de software para ordenador que durante un periodo de 90 días a contar desde la fecha de compra, el Software funcionará sustancialmente de acuerdo con lo especificado en el/los manual/es que acompañan al producto.

INDEMNIZACION AL USUARIO

La responsabilidad total de Electronic Arts Software y su única indemnización consistirá, a elección de Electronic Arts Software en:

1. El reembolso del precio pagado, o
2. La reparación o el reemplazo del Software que no cumpla con la garantía limitada de Electronic Arts Software y sea devuelto a Electronic Arts Software con una copia del recibo de compra.

Esta Garantía Limitada será nula si los defectos del Software son consecuencia de accidente, abuso o mal uso.

Cualquier Software reemplazado estará garantizado por el periodo de tiempo que resultase mayor entre el que reste hasta el vencimiento de la garantía original o un periodo de 30 días.

Si tiene alguna duda acerca de este Acuerdo o si desea contactar, por cualquier motivo, con Electronic Arts Software, utilice la dirección que se adjunta en este producto.

REGRESO DEL PROGRAMA DESPUÉS DE LA EXPIRACIÓN DE LA GARANTÍA

Para reemplazar un programa defectuoso después de la expiración del periodo de garantía de noventa (90) días, mientras las existencias lo permitan, enviar el cartucho original a la dirección de Electronic Arts indicada a continuación. Incluya una declaración del defecto, su nombre, su dirección y un eurocheque por 15,00 libras esterlinas.

Electronic Arts, Customer Warranty, P.O. Box 835, SLOUGH, SL3 8XU, UK.

Si tiene alguna duda sobre este producto, el Servicio de Atención al cliente de Electronic Arts Software puede ayudarte. Llámenos de lunes a viernes al teléfono 91-754 55 40 de 10.00 de la mañana hasta las 2.00 de la tarde y desde las 4.00 hasta las 7.00 de la tarde -horario de nuestras oficinas.

Precautions

• This disc contains software for the PlayStation home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it. • This disc conforms to PlayStation specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation. • Read the PlayStation Instruction Manual carefully to ensure correct usage. • When inserting this disc in the PlayStation, always place it label side up. • When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge. • Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth. • Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture.• Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

See back page of this manual for Customer Service Nos. and Games Hotline Nos.





SLES-00207

SPACE HULK™: VENGEANCE OF THE BLOOD ANGELS™

VARNING: TILL ÄGARE AV TV-APPARATER AV PROJEKTIONSTYP!

Stillbilder kan orsaka permanenta skador på bildröret eller markeringar på bildskärmens fosforbeläggning. Undvik upprepad användning eller långtidsanvändning av spel på storbilds-TV:s av projektortyp.

EPILEPSIVARNING

LÄS DENNA VARNING INNAN DU ANVÄNDER DETTA SPEL ELLER LÅTER DITT BARN ANVÄNDA DET.

En del personer misstänks kunna få epilepsianfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blixtrande ljus eller ljusmönster i det vardagliga livet. Dessa personer kan få ett anfall medan de tittar på TV eller spelar vissa dataspel. Detta kan hända även om personen i fråga inte har någon medicinsk bakgrund av epilepsi eller tidigare aldrig haft några epileptiska anfall.

Om du eller någon i din familj har haft epilepsirelaterade symptom (anfall eller förlorat medvetande) vid utsättning av blixtrande ljus, konsultera din läkare innan du spelare dataspelet.

Vi uppmanar föräldrar att hålla ett öga på sina barns dataspelsanvändning. Om ditt barn skulle råka ut för något av följande symptom: yrsel, suddig syn, ögon- eller muskelryckningar, förlorat medvetande, förvirring, några ofrivilliga rörelser eller konvulsioner vid användning av dataspel, avbryt GENAST och kontakta läkare.

FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER ATT TA UNDER ANVÄNDNING

- Var inte för nära din bildskärm. Sitt på så långt avstånd från TV-skärmen som sladdens längd tillåter.
- Spela helst spelet på en TV med liten skärm.
- Undvik att spela då du är trött eller fått dåligt med sömn.
- Se till att rummet där du spelar är väl upplyst.
- Vila under minst 10 till 15 minuter per timme då du spelar ett spel.

INNEHÅLL

INLEDNING

Vi är i 41:a årtusendet; i 20 000 år har mänskligheten expanderat genom galaxen, med hjälp av en fantastisk uppfinning kallad Warp Drive. Denna tillåter invånarna att färdas genom den oändliga rymden på bara några timmar. Under beskydd av Kejsaren, som har en själslig förmåga så kraftfull att han är i stort sett odödlig, har ett intergalaktiskt Imperium upprättats, vari mänskligheten har brett ut sig med stor framgång. Imperiets försvarare är Legiones Astartes, eller Space Marines (Rymdsoldaterna), biogenetiskt konstruerade krigare med övernaturliga krafter, ständigt beredda att förgöra de faror som möter mänskligheten överallt i kosmos.

Du är en sådan Rymdsoldat, och du tillhör en av de äldsta och mest ärofulla Ordnarna, känd som The Blood Angels (Blodsänglarna) och deras slag daterar sig tillbaka till Imperiets födelse. Du har skött dig bra, även för detta hjältemodiga sällskap, och det är således på grund av dessa bedrifter som du blir förflyttad till Terminatorkompaniet; bland en Soldatordens tusentals krigare anses bara de hundra modigaste och mest begåvade i brödraskapet värdiga denna ära. Terminators är denna Ordens ultimata krigare, inkapslade i en enorm bepansrad rustning som går under namnet Tactical Dreadnought Slagskepp. Beskyddade av denna mäktiga dräkt med vilken de har kraft att stå emot konventionella vapen,
och beväpnade med den mest förödande vapenarsenal som finns att få tag på, behöver Terminators inte frukta någon fi, oavsett hur mäktig.

En av de mest förrädiska av mänsklighetens fiender är The Genestealers (Gentjuvarna), ett märkligt och fasansfullt folk. Till utseendet liknar de reptiler, enorma, bepansrade sexarmade bestar med övernaturlig snabbhet, otroligt grymma i strid. En Gentjuv känner ingen rädsla, de utmanar till strid oavsett motståndarens styrka. De är mycket svåra att få död på och själva är de bara alltför skickliga på att orsaka död och förödelse, så det är ingen överraskning att Gentjuvarna anses som en av de största hoten mot mänsklighetens fortlevnad. De har emellertid en än mer skrämmande sida: Gentjuvarna är oförmögna att själva fortplanta sig och måste därför lita till andra raser för att kunna öka i antal.

Den metod de använder sig av för detta syfte är otäck: när de möter en passande värd, till exempel en människa, spänner Gentjuven sina genomträngande ögon i honom och hypnotiserar honom, ungefär som vissa ormar gör med sitt byte. Medan värden således är hypnotiserad räcker Gentjuven ut sin tunga, denna innehåller ett ihåligt, spetsigt rör, äggplanteraren. Han genomborrar värdens hud med äggplanteraren i en kuslig parodi på en kyss, och inplanterar på så sätt en liten äggliknande cell som innehåller Gentjuvens genetiska profil. Cellen beter sig ungefär som cancer: ondskefullt jagar den runt genom värdens inre system och förändrar den genetiska profilen. Offret visar inga symptom utåt på att ha blivit smittad - faktum är att han får lite av Tjuvens anmärkningsvärda styrka, spänst och även längd, han blir också friskare än han var förut. Effekten är egentligen bara fullt synlig när offret ska till att föda.

När Gentjuvarna väl parat sig föds avkomman som en Hybrid, en förvanskad varelse som visar upp både Gentjuvens och värdartens karakteristiska drag. Hybriden själv är utrustad med en äggplanterare, som den använder på ungefär samma sätt som dess Purestrain (Renrasiga) förälder.
Detta kretslopp fortsätter, och varje ny generation Hybrider kommer mer och mer att likna värdarten. När Gentjuvens kull har nått fjärde generationens avkomma är det knappast möjligt att se någon skillnad, med undantag för några få avslöjande tecken, som onaturligt vassa tänder och en rödaktig ton i hudfärgen. Avkomman till denna fjärde generation avlas på sedvanligt sätt och kan resultera i antingen en Hybrid, ett för arten normalt exemplar, eller en Renrasig Gentjuv, detta är det enda sätt varpå en Renrasig kan produceras. Samtliga generationer är sammankopplade i en själarnas gemenskap, vilket gör att Renrasiga, Hybrider och värdar alla ser sig själva som delar av samma kull.

Det sätt varpå Genljuvarna utför denna fortplantningsprocess medför mycket stor fara för Imperiet, eftersom hela planeter på detta sätt kan falla i händerna på Gentjuvarna; de angripna människorna ser ut och beter sig normalt och vårdarna är mycket hemlighetsfulla vad gäller den förrädiska förbannelse de bär på. Faktum är att det enda sätt en extern makt kan få kännedom om närvaron av Gentjuvar är när en hel planet redan blivit angripen av förbannelsen, vilket kräver total upprensning och återkolonisering. Imperiets myndigheter är därför mycket angelägna om att utrota Gentjuvarna och det hot de utgör så fort som möjligt, innan de får chans att angripa andra planeter.

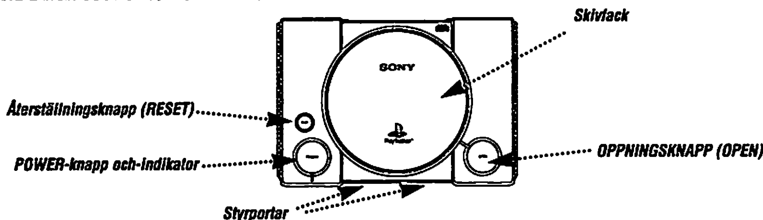
Ett vanligt sätt för Gentjuvarna att komma i kontakt med mänskligheten är att använda sig av Space Hulks Rymdhulkar. Detta är rymdskepp, från början bebodda av människor, som försvunnit i Warprymden, antingen genom tekniskt fel i skeppets Warp Drive, eller helt enkelt på grund av att Warprymden är ett osäkert medium att färdas i. När de mänskliga invånarna har dött flyttar The Genestealers Gentjuvarna och deras Hybridkull in, där faller de i dvala i väntan på att den fritt drivande Space Hulk Rymdhulken ska komma i kontakt med en art som är mogen för infiltration och dominans.

Därför, när en Space Hulk (Rymdhulk) upptäcks i närheten av en planet med mänskligt liv, släpps de tappra krigarna från Rymdsoldaterna ut för att rensa Hulken från Gentjuvar och förhindra att ännu en planet faller offer för Gentjuvarnas förbannelse. Gentjuvarnas tapperhet i fält är sådan att endast Terminatortrupper har haft någon som helst framgång i strid.

Sådant är läget och detta är ditt uppdrag: befria galaxen från Gentjuvarna en gång för alla.

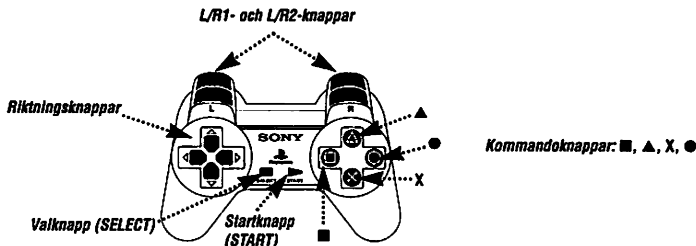
Ära vare Kejsaren! Död åt Gentjuvarna!

LADDNINGSINSTRUKTIONER



1. Sätt ihop kontrollpanelen till din PlayStation™ enligt instruktionerna i Instruktionsboken. **Försäkra dig om att strömmen är av innan du sätter i eller tar bort en CD.**
2. Sätt i CD:n Space Hulk™: Vengeance of the Blood Angels hämnd och stäng locket.
3. Koppla in kontrollerna och slå på PlayStationen™.
4. Följ instruktionerna på skärmen för att starta spelet.

KOMMANDON



SPELKONTROLLER:

Riktningsknapp **Vänster**	Rotera vänster
Riktningsknapp **Höger**	Rotera höger
Riktningsknapp **Upp**	Gå framåt
Riktningsknapp **Ned**	Gå bakåt
L1 + Riktningsknappar **Upp/Ned**	Se ned/upp
L1 knapp + Riktningsknapp **Vänster/Höger**	Rotera långsamt
R1 + Riktningsknapp	Rulla runt miniscannerns display
L1 + **R1**	Återställ miniscannerns display på aktiv Terminator
R1 + **X**	(endast med Assault Cannon Stormkanon) Helutomatisk eld
R1 + **X**	Självförstör (om utrustad med Heavy FlamerEldkastare eller Thunder HammerTors hammare)
START	Paus. Avsluta
VÄL	Freeze Time Stoppa tiden och visa Kartbild
R1 + **VÄL**	Kartbild utan Freeze time Stoppa tid
X	Avfyra vapen 1/Slå i närstrid
▲	Plocka upp/Släpp sak/Öppna dörr/Stäng dörr/Skär genom dörr (om utrustad med Chain FistMotorsågshandske)

ANFALL FRÅN NÄRA HÅLL:

X	Attackera
	Blockera/parera

KONTROLLER FÖR TAKTISKA OPERATIONER:

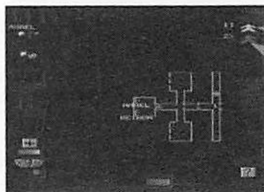
Riktningsknapp **Vänster**	Flytta sikte vänster
Riktningsknapp **Höger**	Flytta sikte höger
Riktningsknapp **Upp**	Flytta sikte upp
Riktningsknapp **Ned**	Flytta sikte ned
R1 + Riktningsknapp	Rulla kartan över skärmen
L1 + Riktningsknappar **Upp/Ned**	Zooma kartan in/ut
X	Utfärda valt kommando till Terminator
	Gå igenom kommandon
	Gå igenom Terminators
L1 + **R1**	Centrera kartan på den Terminator som du kontrollerar
L1 + Riktningsknappar **Vänster/Höger**	Slår Terminator namn av/på
R1 + **X**	Radera senast utfärdade kommando
VÄL	Återvänd till Actionskärm
L1 + ●	Gå igenom kommandon baklänges
L1 knappen + ▲ knappen	Välj markerad terminator
R1 + ▲	Gå igenom Terminators baklänges

SNABBSTART

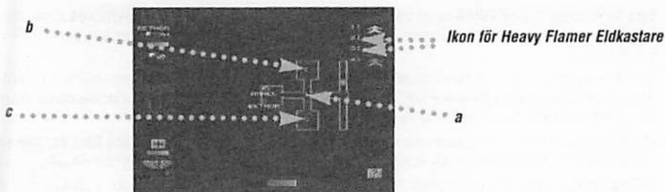
Space Hulk är ett spel i flera avsnitt och det kräver färdigheter i både arkad och taktik. På grund av det detaljerade spelet kan det i början vara svårt att förstå vad som händer. I den här avdelningen tar vi dig igenom det första uppdraget: en ganska enkel jakt, där du får träna på några av de färdigheter som behövs i det här spelet.

1. När du just laddat spelet kommer du att befinna dig i The Antechamber Förmaket, där den vänstra dörren kommer att vara öppen. Tryck **X** för att gå in i The Vigil Vakan, här kommer **ÖVNING** att vara markerat.

2. Tryck **X** igen för att få fram **ÖVNING** suppdragens nummer, här kommer **UTRENSNING - ÅTERERÖVRA** att vara markerade. Tryck **X** igen för att få fakta upplästa; här får du höra att Amael och Bethor måste ta sig till motsatta sidan av Rymdhulken, plcoka upp en relik och bränna vissa rum på vägen dit.
3. Tryck **X** för att påbörja uppdraget. Du kontrollerar nu Terminator Amael. Det är hans uppgift att hämta reliken. Tryck **VÄL** under spelets gång och två saker kan hända: stoppa spelet (under begränsad tid, nedräkning längst ner på skärmen) och visa Taktikkartan, där reliken finns markerad som en gul prick. Tryck **VÄL** för att återgå till Actionskärmen.
4. Med Styrknapparna flyttar du Terminatorn mot reliken; **Upp** förflyttar honom i den riktning hans näsa pekar, and **Vämster** respektive **Höger** roterar Terminatorn i önskad riktning. Miniscannern i nedre vänstra hörnet av skärmen hjälper dig i sökandet efter reliken.
5. Det först hinder du stöter på är en stängd dör. Tryck ▲ när du står jämte dörren, den öppnas då och Amael kan fortsätta sitt sökande. Alternativt, gå in i dörren och den öppnas automatiskt. När du har funnit föremålet, ställ dig nära den och tryck ▲ för att plocka upp den. Relik ikonen kommer att synas i det nedre högra hörnet av skärmen som bevis för att du har plockat upp den.
6. Du ska nu förflytta Amael till Rymdhulkens utgång. Detta görs enklast från skärmen för Taktiska operationer, så tryck **VÄL** för att få fram den.



7. Kryssen längst till höger på kartan markerar utgången. Placera markören på krysset och tryck **X**. Därmed får Amael order om frammarsch, vilket innebär att så fort spelet startar igen kommer han automatiskt att gå dit. Du vet att ordern utfärdats när siffran 2> visas på Terminatorns Orderpanel längst upp till höger på skärmen.
8. När du har tilldelat Amael det kommandot, trycker du ▲ för att ta kontroll över Bethor. Hans uppdrag är att sätta eld på de fyra kryssmarkerade rummen som syns i Scannern. Detta är ett bra tillfälle att pröva Orderfunktionen.

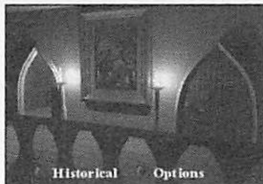


9. Placera markören vid punkt (a) i ovanstående synfält och tryck **X** för att ge Bethor order att förflytta sig dit. Märk att han inte kommer att flytta sig förrän du återvänder till spelskärmen, eller när din Freeze time Stopptid tagit slut. När du nu har gett din första 'order om förflyttning', måste du också ge order om eld när han når målet. Gå igenom Orderlistan genom att trycka ● tills ikonen för Eldkastaren visas. Placera markören vid punkt (b) och tryck **X**. Detta beordrar Bethor att avfyra Eldkastaren mot den punkten. Upprepa proceduren mot punkt (c). Tryck nu **VÄL** för att återgå till Actionskärmen, här får du se när Bethor utför de order du har tilldelat honom.
10. När Bethor har satt eld på de två rummen ska han göra samma sak med de resterande två. Du är nu redo att utföra detta; tryck **VÄL**, vilket tar dig tillbaka till skärmen för Taktiska Operationer och upprepa proceduren ovan.
11. När Bethor har bränt alla fyra rummen, dirigera honom till samma position som Amael för att avsluta uppdraget. Om du gör fel, tryck **START** för att få upp Avslutamenyn. Avsluta uppdraget och börja om från början, följ ovanstående instruktioner. Snart kommer du att känna dig hemtam med de grundläggande kontrollerna och kan försöka gå igenom resterande Övningsuppdrag.

OBS: En kommentar angående Närstrid

Gentjuvarna är dödsbringande motståndare. Låt dem inte komma för nära dig, för de kommer att slita dig i stycken trots din rustning; det är mycket bättre att döda på avstånd, om detta är möjligt. Om du ändå skulle hamna ansikte mot ansikte med en Gentjuv, beakta följande: Först, be en bön till Kejsarens makter, för dina chanser att överleva är obetydliga. Därefter, se upp för Gentjuvarnas blixtsnabba slag och försök parera deras otäckt vassa klor. Slutligen, närhelst du får möjlighet, slå tillbaka med ditt Närstridsvapen.

THE ANTECHAMBER (FÖRMAKET)



Du befinner dig i en forntida stenpassage djupt inne i de avlägsnare delarna av Ordenshuset. På väggarna hänger nötta, gamla utmärkelser från slag som utkämpats tusentals år tillbaka, belysta av det fladdrande skenet från levande ljus. Få män har bedömts äga den dygd som krävs för att komma så här långt, eller värdiga den ära det är att i strid få bära en av de vördade rustningarna med Terminatorpansar. Du har två dörrar framför dig; den till vänster leder till denna Ordens Techmarines (Techsoldaters) allra heligaste, där The Initiates Nybörjarna kan tränas i Terminatorkontrollens svåra konst, eller gå igenom en simulerad kamp mot de rysliga Gentjuvarna. Dörren till höger leder till The Blodsänglarnas Befälhavare, veteran med hundra sådana drabbningar bakom sig, och han kommer att gå igenom fakta med dig inför ditt nästa uppdrag mot Imperiets fiender.

Om du inte har någon tidigare Terminatorerfarenhet, bör du anmäla dig till The Librarian (Bibliotekarien) för träning. Välj den vänstra dörren med Styrknappen och tryck **X**. Du kommer nu att få vara med om The Vigil Vakan.

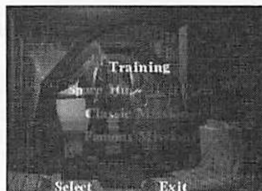
ALTERNATIV

Du kan också nå denna menyn från Förrummet. Tryck ● och menyn med alternativ visas, innehållande följande:

SFX VOLYM	**- SFX VOLUME**
MUSIKVOLYM	**- MUSIC VOLUME**
TALVOLYM	**- SPEECH VOLUME**
SVÅRIGHETSGRAD	**- DIFFICULTY**

Tryck Styr **Upp/Ned** för att välja. När du använder **Vänster/Höger** Styrknappar förändras det valda alternativet, markerar du **EXIT** och trycker **X** återvänder du till The Antechamber Förmaket.

THE VIGIL (VAKAN)



Svenska

Blodsänglarnas Ministorum Krypta finns en kammare, genomsyrad av denna Ordens mäktiga historia och vårdad av de mäktigaste Bibliotekarierna, bröder med ockulta förmågor som är satta att bevara Ordens andliga okränkbarhet. Endast de allra mest aktningsvärda av Rymdsoldaterna ges tillträde hit. De som önskar få äran att bära Terminatorns Rustning måste först genomgå Vakan, ett tillstånd av djup psykisk trans, varunder Rymdsoldaten får ta del av deras Ordens allra största krigares liv och strider. Under Vakan kommer Rymdsoldaten att uppleva drömmar och visioner från det förflutnas glansdagar såväl som nederlag, han får kommandot över numera döda krigare som för alltid kämpar vidare genom evigheten. Om The Initiate Nybörjaren blir antagen av de forna brödernas andar kommer han att träda ut en dag och en natt senare, som en nyinvigd Terminator redo att möta verklighetens Strider.

VAL AV UPPDRAG

ÖVNING (TRAINING)

Här följer fyra uppdrag som utformats för att du ska få bekanta dig med verkliga Strider som Befälhavare, inuti en Rymdhulk (se *Snabbstart* för mer information).

ORIGINALETS SPACE HULK RYMDHULK (SPACEHULK ORIGINALS)

Här får du en chans att genomföra ett uppdrag i det ursprungliga Space Hulk-spelet.

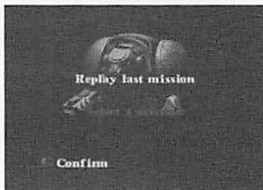
KLASSISKA UPPDRAG (CLASSIC MISSIONS)

Klassiska uppdrag är ett urval från det första Space Hulk-spelet från Electronic Arts.

BERÖMDA UPPDRAG (FAMOUS MISSIONS)

De så kallade Berömda uppdragen är en krönika över tidernas mest hjältemodiga Terminators och deras bedrifter. När du behärskar dessa uppdrag är du redo för de utmaningar som du kommer att möte i Fälttåget. Observera att när du har avslutat ett uppdrag, visas en skärm med statistik. Siffrorna längst till vänster är från förr, det vill säga från den tid när den forna truppen slutförde det aktuella uppdraget. Mitt på skärmen finns dina siffror och inom parentes till höger finns din sparade rekordstatistik.

När du har bestämt dig för vilken typ av uppdrag du vill genomföra, tryck **X** för att få upp en undermeny innehållande alla uppdrag av denna kategori. Välj det uppdrag du vill försöka dig på med hjälp av Styrknapp och tryck **X**. En karta över det område där uppdraget kommer att genomföras visas och du får här en skymt av det slagfält där Blodsänglarnas ära kommer att vinnas eller förloras. Du kan rulla denna karta över skärmen genom att hålla nere **R1** och använda Styrknapparna. En röst informerar dig om uppdragets mål. Om du tror dig klara av uppdraget, tryck **X** igen och du hamnar i Rymdhulken (se Inne i *Space Hulk (Rymdhulken)*). Om du vill höra uppdragets faktadetaljer igen, tryck ●.
Om du inte vill genomföra detta uppdrag, tryck ● under faktagenomgången och du får upp undermenyn, välj ett annat uppdrag med hjälp av Styrknapparna. Ytterligare tryckningar på ● för dig bakåt genom de olika menyerna.



Om du lyckas med uppdraget kommer du att erbjudas nästa uppdrag i serien. Välj Spela nästa uppdrag och tryck **X**.

Om du misslyckas med uppdraget kommer du att få frågan om du vill försöka leda Blodsänglarna till en ärorik seger. Välj Omspel och tryck **X**.

Om du tycker att du har övat tillräckligt kan du markera Välj annat uppdrag och trycka **X**. Du återvänder då till The Antechamber Förmaket.

VENGEANCE OF THE BLOOD ANGELS BLODSÄNGLARNAS HÄMND: FÄLTTÅGET MOT THE SPACE HULK RYMDHULKEN

Observera att för att kunna spela Space Hulk uppdragen måste du ha ett minneskort

Du kommer ut från The Vigil Vakan, utmattad men stolt. Du har tränat länge och hårt, finslipat dina färdigheter till dess att du har bedömts pålitlig och erfaren nog för att representera Blodsänglarnas Terminators på slagfältet. Du fixar till din rustning under ett vakande öga från en Techpräst, när en bedövande larmsignal ekar genom kammaren, vilket innebär att Blodsänglarnas Befälhavare kallar dig till din första briefing. Du biter ihop och kliver iväg mot hans kammare, medan Techprästen frenetiskt försöker knäppa de sista spännena medan du går.

Återgå till Förmaket genom att trycka ● när du står i Vakans huvudmeny. Välj högra dörren genom att använda Styrknappen och trycka **X**. Du kommer då in i Befälhavarens kammare och får där din första genomgång inför strid.



Svenska

Även om du är en Terminator och således är en av de mest skrämmande krigarna i Blodsänglarnas Orden, kommer du att inleda Fälttåget som den mest obetydliga medlemmen i Terminatortruppen; du har alltså ingen makt över dina kollegors handlingar. I stället kommer du att få dig tilldelat order från Truppledaren, dessa kommer att meddelas verbalt under uppdragets gång. En röd linje visas på Miniscannern, den visar vart du måste gå för att utföra ordern och en röd ruta syns på den position där ordern ska utföras.

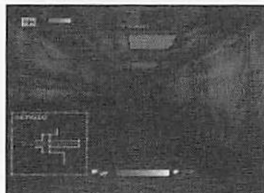
När du har slutfört alternativt misslyckats med ett uppdrag kommer du att få välja mellan olika alternativ, på samma sätt som vid Övningsuppdrag, d v s antingen göra om uppdraget eller fortsätta med nästa, beroende på graden av framgång.

Om du framgångsrikt har fullföljt ett uppdrag får du möjlighet att spara dina framsteg; välj Spara Spel och tryck **X**. Nästa gång du träder in i Befälhavarens kammare får du spela det uppdrag som följer på det första, sparade. Märk att spelet också sparas när du väljer Spela Nästa Uppdrag. Om du tror att du skulle kunna göra bättre ifrån dig i förra uppdraget, välj då Omspel.

Det finns flera viktiga skillnader mellan Fälttåget mot Rymdhulken och Övningsuppdragen. En av de viktigaste är att du bara kan direktkontrollera den Terminatorrustning du befinner dig i; det går inte att hoppa från en Terminator till en annan som du kan göra under Övning. För dig som spelare innebär det att det är mycket viktigt att du håller dig vid liv, eftersom uppdraget slutar som ett misslyckande om du dödas. En annan viktig aspekt är att du, i inledningen av ett uppdrag, bara har de Terminatorer som överlevde förra uppdraget under ditt befäl: i den riktiga världen förblir en dödad Terminator död. Det är därför mycket viktigt att du försöker behålla din trupp så intakt som möjligt medan uppdraget genomförs, annars kommer du till slut att vara en ensam Terminator som försöker ro iland en omöjlig uppgift. Lyckligtvis teleporteras fler Terminatorer till Hulken då och då, så ett mindre bortfall är acceptabelt. Fälttågsuppdrag som resulterar i att din trupp når teleportören, och därmed får förstärkning, visas med gula kryss i stället för röda.

Blodsänglarnas Fälttåg är den ultimata utmaningen i Rymdhulken, här finns de falskaste fienderna och de svåraste uppdragen. Fullfölj det och ditt namn kommer att bli odödligt, som en av Blodsänglarnas mest ärorika krigare. Misslyckas och miljoner kommer att dö. Be en bön för att dina färdigheter utvecklats ordentligt under The Vigil Vakan, för det ges ingen pardon när du möter Gentjuvarna på nära håll.

IN THE SPACE HULK (RYMDHULKEN)



När du kommer in i Rymdhulken ser du bara det som syns genom visiret i din Terminatorrustning. Från och med nu hänger din orderns ära på ditt nästa drag. De handlingar du kan utföra ser ut så här:

FÖRFLYTTNING

Prioritet ett är förflyttning runt Rymdhulken. Detta görs på följande sätt:

Rotera Vänster eller Höger: Tryck **Vänster** eller **Höger** på Styrknappen och din rustning kommer att rotera i respektive riktning.

Framåt: Tryck på **Upp**-knappen för att få din Terminatorrustning att gå framåt i den riktning du har visiret.

Retirera: Tryck på **Ned**-knappen för att få Terminatorn att gå baklänges, bort från det du ser på.

Se uppåt: Håll nere **L1** och tryck på **Ned**-knappen, då roterar övre halvan av din Terminatorrustning så att du kan se uppåt, och därmed kan du både se och skjuta upp mot taket.

Se nedåt: Håll nere **L1** och tryck på **Upp**-knappen, då roterar övre halvan av din Terminatorrustning så att du kan se nedåt, och därmed se och skjuta mot golvet.

Sikta: Du kan snurra vänster eller höger långsamt, för att sikta på Gentjuvar som just kommer inom synhåll runt ett hörn. Det här gör du genom att hålla nere **L1** och trycka **Vänster-** eller **Höger**-knapp.

STRID

Det dröjer inte länge förrän din Terminator möter fienden. Du behöver då använda något av alla dina vapen för att kunna ge motståndarna rätt mottagande. Du kontrollerar dessa vapensystem så här:

Skjutvapen 1: Tryck ner **X** och avfyra Terminatorns projektilvapen, vanligtvis en Storm Bolter (Åskbult), i riktning framåt. I närstrid använder du **X** för att försöka slå fienden med närstridsvapnet, oftast en Power Glove (Energihandske).

Skjutvapen 2: Vissa Terminators är utrustade med en Granatkastare som sekundärt projektilvapen. Denna avfyras när man trycker på ●.

Parera: I Närstrid trycker du ● när Terminatorn vill försöka parera, avvärja ett hugg från Gentjuvens klor.

Självförintelse: Om din Terminator har en Tors hammare eller en Eldkastare kan du förinta vapnet i en kraftig explosion genom att trycka ner **R1** och ●. Du dödas omedelbart, men det du offrar rättfärdigas genom det antal fiender du dödar.

Full automatik: Om din Terminator bär en Stormkanon, tryck **R1** och **X** för att skjuta automateld.

FUNKTIONER

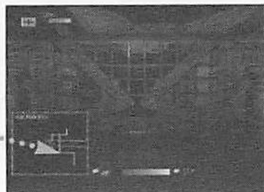
Vissa uppdrag kräver att speciella föremål flyttas från en plats till en annan, vissa dörrar behöver stängas för att hejda attackerande Gentjuvar. Dessa funktioner fungerar så här:

Svenska

Öppna/Stäng/Skär upp Dörr: Om Terminatorn når en fungerande dörr, öppnas alternativt stängs den om du trycker ▲. Om Terminatorn är utrustad med Chain Fist (Motorsågshandske) kan du använda den genom att trycka ▲, med den kan du skära dig genom blockerade dörrar eller passager.

Plocka upp/Släpp: Om Terminatorn bär på ett föremål kan du lägga det ifrån dig genom att trycka ▲. Om du står jämte ett föremål kan du plocka upp det på samma sätt.

MINISCANNER

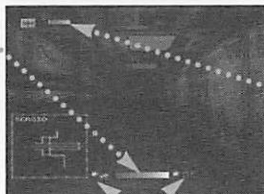


Längst ner till vänster i ditt visir visas en Miniscanner där du kan se området runt Terminatorn. Kollegor markeras som ljusblå ikoner och plågoandarna är purpurfärgade. Föremål visas i Scannern som röd cirklar. Om du behöver mer information, gå till avsnittet om *Kartbilder*. Miniscannern kan manövreras på följande sätt:

Flytta Miniscannerns display: Du kan se längre in i Hulken genom att hålla **R1** nertryckt och samtidigt trycka på Styrknappen. Detta flyttar displayen på motsvarande vis och ger dig möjlighet att spana på målet och eventuella fiender.

Återställ Miniscannerns display: När du har flyttat runt Miniscannern kommer du antagligen att vilja återställa dess fokus på Terminatorn. Det gör du genom att trycka **L1** + **R1** samtidigt.

INFORMATIONSRUTOR:



Till höger om Miniscannern visas följande information:

Återstående Freeze Time Stopptid: Detta visar den Freeze Time Stopptid du har kvar (se avsnittet om *Freeze Time Stoppta Tiden*).

Lager: På var sida om rutan med Freeze Time Stopptid visas det antal vapen du har kvar på din vänstra respektive högra arm.

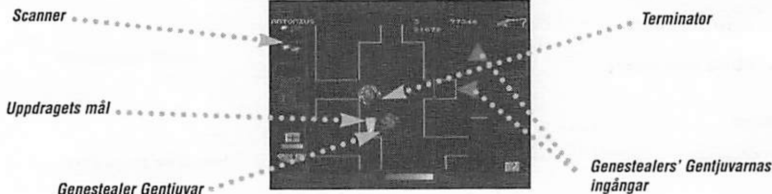
Slitage: Längst upp till vänster på skärmen visas en ruta med information om slitage. Slitage orsakas av att Terminatorn utsätts för angrepp med eld och fientligt granatsplitter. När denna ruta har tömts kommer Terminatorn att dö. Din slitagenivå kommer långsamt att återställas under den tid du vilar dig från skadliga attacker.

FREEZE TIME (STOPPA TIDEN)

Emellanåt kommer du att önska att du kunde stänga av den hektiska striden för att sortera dina tankar. *Space Hulk* använder en begränsad pausfunktion kallad Stoppa tiden; genom att trycka **VÄL** stannar spelet av och skärmen för Taktiska Operationer visas, men bara under en begränsad tid. Informationsrutan längst ner på skärmen visar hur mycket Stoppa tiden du har kvar innan spelet automatiskt återupptas. Detta innebär att du måste vara snabb och beslutsam när du utfärdar order till dina kollegor. När du sedan återgår till kampen kommer din Stoppa tiden sakta att öka igen, detta visas i inforutan för Stoppa tiden. Om din Stoppa tiden tar slut medan du är kvar för under Taktiska Operationer kommer spelet att börja ändå. Tryck **VÄL** igen och du återgår till actionskärm.

TAKTISKA OPERATIONER

När du aktiverar Freeze Time Stoppa tiden förflyttas du till Taktiska Operationer, härifrån kan du utfärda order och få tillgång till information om dina kollegor. Följande information visas:



Svenska

SCANNER

Scannern visar hela det inre av Rymdhulken. Den kan rullas över skärmen genom att man håller nere **R1** och använder Styrknappen. Du kan Zooma in eller ut med Scannern genom att hålla nere **L1** och trycka på **Upp** eller **Ned**. Om du trycker ner **L1** + **R1** samtidigt återgår Scannerns fokus till din aktuelle Terminator.buttons together will re-centre the Scanner on your active Terminator. Du manövrerar Scannern så här:

Röda pilar: Det här är Gentjuvarnas ingångar, förfallna korridorer leder till Gentjuvarnas bostadsområden. När du är i närheten av dessa får du vara beredd på att möta ett i stort sett obegränsat antal fiender, eftersom fiender då och då kliver ombord vid dessa punkter.

Röda kryss: Detta är Målområdena. De flesta uppdrag kräver att du förflyttar Terminatorn till en viss punkt, eller lämnar alternativt hämtar föremål vid en viss punkt. Dessa platser har märkts ut med korsade diagonala linjer.

Gula cirkar: Gula cirklar märker ut föremål; dessa kan bestå av extra ammunition eller ett för uppdraget specifikt behov.

Ljusblå ikoner: Detta är Terminators under ditt befäl.

Lila ikoner: Detta är fienden, markerade en och en, och de är fast beslutna att förgöra din trupp.

Dörrar: Dörrar visas som tjocka linjer tvärs över korridorer. De har följande färgkoder:

Grå: Normal dörr, kan öppnas av Terminator eller Gentjuv.

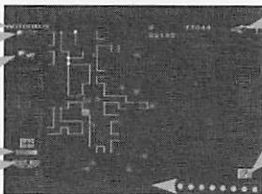
Röd: Endast Gentjuvar kan passera genom röda dörrar.

Grön: Passage. Dessa blockerade passager kan inte öppnas och måste förstöras med Motorsågshandske eller Projektilvapen.

Vit: Bara Terminators kan öppna eller stänga dessa dörrar, även om Gentjuvar kan bryta sig igenom dem i vissa fall.

Det finns också dörrar som Terminators bara kan passera genom i en riktning; om de måste gå tillbaks måste de förstöra dem, vilket tar lång tid. Enkelriktade dörrar går inte att skilja från vanliga.

TERMINATORNS KONTROLLBORD



Det här finner du överst till vänster på skärmen. Där visas följande information:

Terminatorns namn: Den aktuelle Terminatorns namn.

Höger hands vapen: Del vapen Terminatorn bär i höger hand. Dett är vanligtvis ett projektilvapen. Eventuella extraskott visas också här.

Vänster hands vapen: Del vapen Terminatorn bär i andra handen. Här finns alltid ett närstridsvapen, men ibland kan Terminatorn ha en Granatkastare monterad ovanpå The Power Glove (Energihandsken).

TERMINATORNS ORDERPANEL

Återfinns överst till höger på skärmen, listar de order Terminatorn har tilldelats. För mer information se *Utfärda Order* nedan.

STATUSRUTOR

Aktiv Terminators statusruta finns längst ner till vänster på skärmen. Där visas följande statistik för aktuell Terminator:

Slitage: Slitage är den mängd skada Terminatorn kan ta emot innan han dör. Se *Slitage* i avsnittet om Rymdhulken för mer information.

Erfarenhet: Terminators med mer Erfarenhet är hårdare och bättre fighters än andra Terminators. Eftersom alla Terminators är hårdhudade och erfarna krigare har vissa av dem deltagit i så mycket strider att de blivit ännu skickligare än andra. Terminators med hög nivå av erfarenhet är skickligare i Närstrid och vanligtvis svårare att döda över huvud taget. I ett Fälttåg blir överlevande Terminators mer erfarna, vilket förhärdar dem inför framtida uppdrag. Under The Vigil Vakan är vissa Terminators skickligare än andra och du kan då använda dessa till de mer krävande uppgifterna.

INFORMATIONSPANEL

Informationspanelen finns längst ner till höger på skärmen. Här kan du friska upp minnet vad gäller de mål och order du har tilldelat din Terminator.

Information om uppdraget: Om du flyttar markören till denna ikon och trycker **X** får du en muntlig sammanfattning av uppdragets mål.

Info om Terminatorns order: I Fälttågets uppdrag börjar du som en obetydlig medlem av Terminatortruppen och du följer då de order du får från Truppledaren. För att repetera dina order, tryck **X** på den här ikonen. Denna möjlighet finns bara till dess att du själv får befäl över en trupp.

INFO OM FREEZE TIME (STOPPA TIDEN)

Längst ner på skärmen visar den lilla rutan för Freeze Time Stopptid hur lång tid du har kvar innan spelet automatiskt återupptas. För mer information se avsnittet om *Freeze Time Stoppa tiden* ovan.

UTFÄRDA ORDER

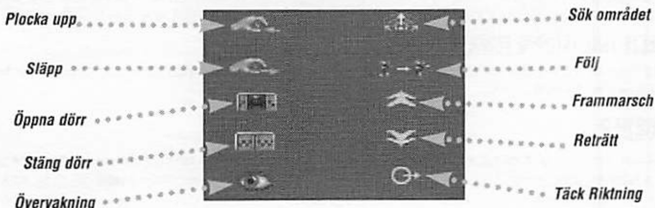
Oavsett hur skicklig en Terminator än är har han ensam inte en chans mot den flock av fiender som han troligtvis kommer att stöta på på Rymdhulken. Ensam mot dessa svärmar kommer han att attackeras från alla håll av fiender som är snabbare och mer rörliga än han, och till sin hjälp har han endast Åskbulten och Energihandsken. För att nå framgång på Rymdhulken behövs genialiskt ledarskap, ett lätt samarbete och järnhård disciplin: för att upprätthålla din Ordens ära måste du bli en taktisk mästare såväl som en hjältemodig krigare.

ORDERPROCEDUREN

Utfärdandet av order sker på följande vis:

1. Gå igenom din trupp Terminators med hjälp av ▲ : namnet på aktiv Terminator visas jämte hans ikon på Scannern och information om honom visas på Terminatorns Kontrollpanel och i hans Statusruta. Du kan cirkulera runt bland dina Terminators i omvänd ordning genom att håller nere **R1** och tryck ▲. För att välja Terminator med siktet, tryck **L1** och ▲.
2. När du har valt den Terminator du vill styra kommer 1> att synas i dennes Orderruta, med symbolen för Order om frammarsch (en pil uppåt) jämte. Gå igenom orderlistan med ● Precis osm när man väljer Terminator ska man hålla nere **L1** och trycka ● om man vill gå igenom orderna i omvänd ordning.
3. Om den order du utfärdar är knuten till en viss plats (t ex Order om frammarsch), flytta då markören med Styrknappen till den punkt på Scannern dit du vall att Terminatorn förflyttar sig, etc. Punkten numreras och numret visas på Scannern, numret överensstämmer med den order som utdelats.
4. Tryck **X** för att utfärda den valda ordern. Nummer 2> visas under den utfärdade ordern och därefter kan du välja ny. Terminatorn utför ordern när han fullföljt den första. Du kan upprepa denna process upp till **X** gånger, eller till dess att du utfärdar en order som inte kan följas av någon ny (t ex 'Täck riktning').
5. För att avbryta en order som du redan har gett, välj en passande Terminator och tryck **L1** och **X**. Din senaste order kommer då att avbrytas.

ORDERLISTA



Här följer samtliga order du kan utfärda till din Terminator:

Frammarsch: Den mest grundläggande av alla order. Terminatorn går framåt till den punkt du har valt på Scannern.

Reträtt: Terminatorn förflyttar sig bakåt till vald punkt, redo att lägga sig ner för att täcka fiendens eldgivning.

Övervakning: Övervakningsordern är en kritisk faktor vad gäller om du ska lyckas med uppdraget eller ej. Den innebär att alla icke-aktiva Terminators (d v s de som inte står under din direktkontroll) som upptäcker fiender i sin omgivning, ska möta dessa ansikte mot ansikte och gå till attack till dess att hotet är undanröjt. Övervakning är ett på/av-tillstånd: även en Terminator som fått order om Frammarsch kommer att stanna och attackera varje fiende han upptäcker. Samtliga Terminators inleder ett uppdrag med övervakning PÅ. Enda anledningen du har att utfärda en Övervakningsorder är om du vill stänga av den, vilket innebär att Terminatorn då agerar oberoende om fara hotar eller ej. Exempel: du kanske vill att Terminatorn ska förflytta sig från en punkt till en annan utan att stanna, eller att en Terminator med Eldkastare ska ignorera Gentjuvarna som möjliga måltavlor och därmed spara ammunition.

Täck Riktning: En Terminator som har fått order om Täck Riktning kommer att stanna kvar på platsen och täcka den riktning hans visir pekar åt. Han kommer att skjuta varje fiende han ser i den riktningen. Täck Riktning liknar Övervakning, men Terminatorn fokuserar här på en enda riktning, om han inte blir tvungen att försvara sig själv (t ex om en Gentjuv närmar sig bakifrån). Täck Riktning är effektivare än Övervakning, eftersom Terminatorn här upptäcker och tar itu med fienden selektivt, under tiden kan Truppens Befälhavare bygga en mur av moteld. Denna order är användbar när man behöver täcka korridorer, skapa ett starkt fäste och hålla Terminators, som är inblandade i kritiska operationer, utom fara. När du har utfärdat denna order kan du inte ge den Terminatorn någon ny order förrän du stänger av denna funktion.

Plocka upp: Här styr du en Terminator till ett föremål som han plockar upp. Ordern ges genom att man placerar markören på föremålets ikon i scannern (en gul cirkel).

Släpp: Motsatsen till ovanstående; Terminatorn förflyttar sig till en utvald punkt på Scannern och släpper det föremål han har i sin ägo.

Öppna dörr: Terminatorn går fram till den dörr som du har markerat på Scannern, och öppnar den.

Stäng dörr: Terminatorn går fram till den dörr som markerats på Scannern, och stänger den.

> **OBS:** När du använder kommandona Öppna/Stäng dörr är det viktigt att du placerar markören korrekt; placera markören vid sidan av dörren och Terminatorn kommer att förflytta sig till denna punkt innan han utför handlingen. Öppna dörr kan medföra att Terminatorn går en enorm omväg för att öppna dörren från andra sidan, medan Stäng dörr kan resultera i att Terminatorn stänger dörren bakom sig och därmed blir ett lätt offer för attackerande Gentjuvar.

Följ: Terminatorn kommer här att följa efter den kollega du har markerat på Scannern.

Sök området: Terminatorn går nu till ett utvalt område och rapporterar därifrån samtliga intressanta föremål han får syn på.

Använd vapen: På Orderlistan finns också Terminatorns samtliga vapen redovisade. När du utfärdar ordern Använd vapen av den och den typen, kommer Terminatorn att förflytta sig till utvald plats och där använda vapnet. Här kan du till exempel beordra Terminatorn att använda Eldkastaren inom ett speciellt område, eller till att skära igenom en oframkomlig passage med Motorsågshandsken.

Självförstörande vapen: Detta alternativ gäller bara Terminators som är utrustade med självförstörande vapen, t ex en Tors hammare eller en Eldkastare. Dessa vapens ikoner är markerade med en grön symbol. För mer detaljer om effekten av denna självförintelse, se respektive vapens beskrivning i avsnittet om *Vapen*.

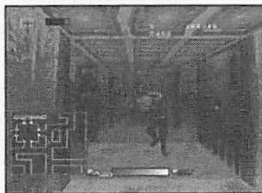
FIENDER



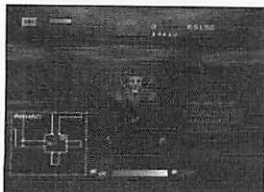
PURESTRAIN GENESTEALERS (RENRASIGA GENTJUVAR)

Den fiende du vanligtvis stöter ihop med är den renrasiga formen av denna art. De är inkapslade i en extremt motståndskraftig sköld, denna kan stå emot splitter från Åskbultar och de kraftfulla stötarna från en Energihandske, och dessutom är dessa varelser otroligt snabba. De har fyra armar och två ben; fötterna har hovar, två av armarna liknar människans, med händer, de andra två är större, enormt muskulösa och har otroligt vassa klor, tre på varje arm. Styrkan i ett hugg med någon av dessa lemmar är så stor att de lätt kan skära igenom Terminatorns rustning.

HYBRIDER



En Hybrid är avkomman hos den värdart som infekterats med Gentjuvens genetiska kod. Om värden är en människa blir avkomman mänsklig till utseendet, men med en blekt ljuslila hy. Huvudet är lökformat och fullt med vassa tänder. Till skillnad från Renrasiga har Hybriderna vanligtvis bara två armar, även om resterna av en tredje ibland kan framträda. Hybriderna är långt ifrån lika grymma eller skickliga i strid som deras Renrasiga bröder, men deras mänskliga arv ger dem förmåga att förstå och använda vapen. De Hybrider du möter kommer att vara utrustade med bultar, mindre varianter av Terminators Åskbult.



MAGUS

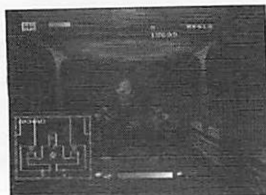
När en Hybridkull har nått fjärde eller femte generationen kan den mänskliga förmågan att utveckla övernaturliga krafter göra sig påmind. Vid det här laget är Hybriden i stort sett omöjlig att skilja från en människa, även om vissa avslöjande tecken kvarstår, som onaturligt vassa tänder och en svagt ljuslila hudfärg. Hybridspiritister går under namnet Magi (i singular Magus), och dessa är extremt intelligenta och farliga motståndare. Imperiets spiritister har upptäckt en urladdning av psykisk energi på Rymdhulken, vilket är ett tecken på att Magi är närvarande. Vid sammandrabbning med dessa bör Terminators tänka på följande möjliga hot:

Aura: Denna psykiska förmåga skyddar användaren med hjälp av en svagt dimmig kupol av psykisk energi, vilken gör Magus immun mot fysiska attacker. Det krävs inte så stor kraft hos spiritisten för att upprätthålla denna, och starka Magi kan behålla detta försvar under en lång tid. Den enda positiva effekten är att medan Auran används kan ingen offensiv handling utföras från Magus sida.

Helveteseld: Genom att fokusera tankarna i några sekunder kan Magus ge utlopp för sitt inre, kokande hat i en enda stor explosiv krevad av psykisk energi, vilket förvandlar det kringliggande området till ett flammande inferno. Dessa lågor brinner med övernaturlig intensitet och kan smälta pansar på ett ögonblick.

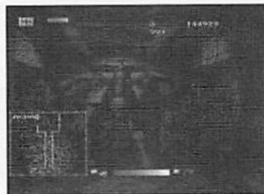
Jinx: En Magus kan välja att låta sina psykiska krafter påverka maskiners funktioner. I fallet med en Terminator gäller detta vanligtvis hans projektilvapen; en Åskbult eller Stormkanon som påverkas på det här sätter kommer antingen att missa grovt eller inte fungera alls, medan en Eldkastare kan komma att explodera om Terminatorn försöker använda den under Jinxen.

Teleportera: När en Magus hotas kan han, med hjälp av enorma krafter psykisk energi, hoppa i och ur warprymden: han bleknar då bort och dyker sedan upp någon annanstans på Rymdhulken. Den energi som krävs är så massiv att inte ens den mäktigaste Magus kan utföra detta mer än ett par gånger under en strid.



PATRIARK

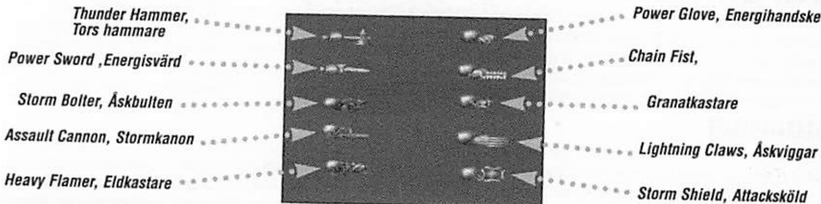
Gentjuvar är extremt hierarkiska varelser, ett karaktärsdrag som sprids via kullens telepati. Genvärdar ser upp till Hybrider, Hybrider till Renrasiga och Renrasiga ser upp till Patriarken. Patriarken är en mycket gammal Renrasig, stamfader till en stor klan Hybrider och psykisk övervakare över kullen. På grund av denna omfattande psykiska aktivitet, blir Patriarken ofta både fet och orörlig, lättjefullt hängande på en provisorisk tron låter han Psyket driva omkring mellan brödernas själar. Denna koncentration på den psykiska potentialen grundar sig på, att Patriarkerna är de enda Renrasiga som kan utveckla de psykiska krafter som krävs för att utnyttja Jinx och Helveteseld. Pyramidstrukturen hos Gentjuvarnas kollektiva medvetande innebär att Patriarken har ett stort förråd av psykisk energi att ta av, vilket gör dessa talanger enormt kraftfulla. Patriarken är en respektingivande fiende, och det hot han utgör ökar genom det faktum att han, när han känner sig hotad, har möjlighet att sammankalla samtliga Gentjuvar i området till sin hjälp.



CHAOS SPACE MARINES (RYMDSOLDATER)

Rymdsoldater är Kejsaren evigt lojala. Dock blev Kejsaren, för fler tusen år sedan, utmanad av sin högra hand, Stridsexperten Horus, som hade fallit offer för Chaos onda inflytande. Flera Rymdsoldatlegioner gick över till Horus sida, omedvetet lockade av Chaos. Kejsaren besegrade till slut Horus och hans anhang, men flera av Rymdsoldatordnar överlevde och allierade sig med Galaxens onda element. Därför är det möjligt att du kommer att stöta på några av Rymdsoldater på Rymdhulken, ängsliga eftersläntrare till Gentjuvarna och smidande sina egna onda ränker. De är klädda i kraftfullt pansar, dock inte lika effektiv som dina krigares Terminatorrustning. De är beväpnade med bultar liknande Hybridernas, och de är skräckinjagande; individuellt kanske svagare än Terminators, men i större gäng är det mycket möjligt att de övermannar dig. Det är din plikt att utrota dessa förrädiska kättare närhelst du stöter ihop med dem.

VAPEN



PROJEKTILVAPEN

STORM BOLTER (ÅSKBULTEN)

Detta är standardutrustningen för samtliga Terminators. Det är ett dubbelpipigt automatvapen för projektiler som avfyrar stora explosiva metallklumpar, kallade "bultar". Dessa är designade att explodera efter att de trängt genom huden på en fiende, vilket orsakar fruktansvärda skador hos en drabbad fiende. En Åskbult är laddad med så många bultar att man anser dess ammunitionsförråd obegränsat; dock kan överdrivet bruk av Åskbulten få vapnet att överhetta och tillfälligt låsa sig, vilket anges genom att Bultens ikon längst ner på skärmen i Terminatorns förråd färgas röd. När Åskbulten fått svalna en stund fungerar den igen och Terminatorn kan fortsätta skjuta.

HEAVY FLAMER (ELDKASTAREN):

Ofta förser sig en Terminator i varje trupp med ett tungt vapen i stället för bulten, till stöd för brödernas Åskbultar. Det vanligaste vapnet är här Eldkastaren, en mycket kraftfull kastare som kan sätta eld på stora delar av Rymdhulken. Det är ett taktiskt användbart vapen, eftersom många uppdrag kräver att vissa områden bränns. Därför bör den Terminator som är utrustad med Eldkastare försvaras till varje pris. En annan viktig faktor är den begränsade mängd ammunition Eldkastaren kan medföra; det krävs så mycket bränsle för en enda krevad att bara sex skott i taget kan medföras. En kort stund strid i de främre leden är tillräckligt för att Terminatorn ska stå där med bara en Energihandske, och därmed bli mycket sårbar vid en attack från Gentjuvarna. Men det finns möjligheter till omladdning utmed vägen i Rymdhulken. En Terminator med Eldkastare har också alltid möjlighet att, om han blir trängd, låta vapnet självförstöras. Då koncentreras allt återstående bränsle i en enda gigantisk explosion som förhoppningsvis drar med sig så många fiender som möjligt. Terminatorn dödas också automatiskt.

ASSAULT CANNON (STORMKANON):

Ett annat tungt vapen som förekommer i Terminatorns arsenal är Stormkanonen, en stor motordriven, roterande kanon. Den spyr ut explosiva, spetsiga kulor, 10 i taget. Den har krafter att skära upp dörrar och oframkomliga passager utan problem, en Gentjuv som kommer i dess väg skjuts i slamsor. Tyvärr är ammunitionsförbrukningen så enorm att bara 50 salvor med 10 kulor i varje kan laddas vid varje tillfälle; men, på samma sätt som med Eldkastaren, finns det nya laddningar utplacerade i Rymdhulken. Stormkanonen kan användas som bombare; genom att hålla nere Ctrl och trycka Mellanslag kommer fem salvor att avfyras i solfjäderform, detta är effektivt när du är i underläge eller står inför en korridor full av Gentjuvar.

GRANATKASTARE:

Äldre och erfarnare Terminators har rätt att bära ett tredje vapen utöver Energihandske och Åskbult: Granatkastaren. Den placeras på Energihandsken och innehåller sex splittergranater som detonerar vid nedslag. Dessa avfyras på samma sätt som andra projektilvapen. Granaten exploderar vid nedslagsplatsen och sprider höghastighetssplitter över stora områden. Dessa granater kan lätt döda ett stort antal Gentjuvar i en enda attack och är till stor hjälp vid kontring av Gentjuvarnas taktiska, hemliga truppsammandragningar inför attack på ensamma Terminators. Nedslagsplatsen kan ändras genom att använda kommandona Se uppåt/Se neråt och därmed sikta på tak eller golv. Vapnet avfyras med ●.

NÄRSTRIDSVAPEN

POWER GLOVE (ENERGIHANDSKE)

Energihandsken är tillsammans med Åskbulten standardvapnen för en Terminator. Det är en stor och extremt kraftfull hydraulisk knytnäve som också är utrustad med ett kraftfält, vilket täcker Energihandsken med en aura av knastrande energi. Denna kombination av styrka och energi gör Terminatorn mycket stark i närstrider och ger honom åtminstone en chans till seger även vid attacker från en våldsam Gentjuv. Åskbulten i förening med Energihandsken gör Terminatorn till en skräckinjagande stridskämpe, både på avstånd och i handgemäng.

CHAIN FIST (MOTORSÅGSHANDSKE):

Ett av Terminatorns problem ombord på Rymdhulkar är oframkomliga passager. För att lösa problemet uppfann Adeptus Mechanicus Motorsågshandsken. Den består av en Energihandske på vilken man monterat en stor, stark motorsåg. Energihandskens generator inkapslar motorsågen i ett kraftfält och åstadkommer ett extremt effektivt skärverktyg, tillräckligt för att skära igenom armerad plåt. I strid är den emellertid för otymplig för att var riktigt effektiv och Terminators utrustade med Motorsågshandske har endast något litet bättre överlevnadsstatistik än de med Energihandske.

POWER SWORD (ENERGISVÄRD):

Terminators Sergeanter och Kaptener bär vanligtvis Energisvärd i stället för de vanligare Energihandskarna. Detta är helt enkelt ett svärd med samma kraftfältseffekt som Energihandsken. Det fält som framkallas runt vapnets klinga gör den otroligt vass, tillräckligt för att med lätthet skära genom pansar eller en Gentjuvs stenhårda ryggsköld. Energisvärdet är ett vapen som skänker ära och vördnad, det är därför det vanligtvis bärs av erfarna och skickliga Rymdsoldater. Ett flammande Energisvärd är ett dödligt närstridsvapen och en utmaning till och med för Gentjuvarnas skarpa klor.

THUNDER HAMMER (TORS HAMMARE) OCH STORM SHIELD (ATTACKSKÖLD):

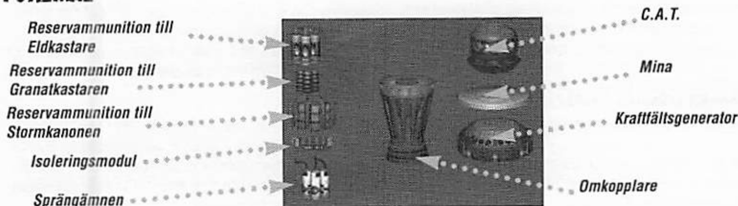
I vissa lägen kan Terminatortruppens Befälhavare välja ut en eller flera i truppen som får lägga av sig sina distansvapen och i stället bära en eller två speciella kombinationer av närstridsvapen. Detta gäller först och främst när Terminators bekämpar Gentjuvar, vilka egentligen är Terminators övermän i strider man mot man. Den första av dessa specialkombinationer är Tors hammare och Attackskölden. I stället för distansvapen bär Terminatorn en stor hammare utrustad med ett kraftfält liknande det som finns i Energihandsken och Energisvärdet. Men i stället för att utsöndra ett konstant kraftfält runt vapnet som i de andra fallen, är hammarens generator programmerad att avlossa ett massivt koncentrat av energi i samma ögonblick som hammaren slår till mot fienden. Detta sparsamma sätt att förbruka energi innebär att Tors hammares slag ger en långt kraftfullare, destruktiv effekt än både Energihandsken och Energisvärdet. Tors hammare kompletteras med Attackskölden, en stor korsformad sköld som tar tillvara kraft i Terminatorns rustning för att generera ett skyddande energifält. Naturligtvis kan frånvaron av distansvapen i den här kombinationen innebära att en ensam Terminator kan stå omringad av Gentjuvar utan en chans att besegra dem alla. I en sådan situation har han möjlighet att avlossa all återstående energi i en enda stor, dånande explosion. Denna urladdning dödar automatiskt Terminatorn, men det antal fiender han då drar med sig in i döden rättfärdigar handlingen.

LIGHTNING CLAWS (ÅSKVIGGAR):

I stället för en kombination av Tors hammare och Attacksköld kan Truppens Befälhavare välja att utrusta en i truppen med Lightning Claws Åskviggar. Det är fyra kloliknande blad som monteras på varje arm, vart och ett av bladen är omgivna av energifält på samma sätt som alla Terminatorvapen. Ett hugg med dessa klor kan jämföras med att bli slagen av fyra Energisvärd på en och samma gång, och eftersom Termintorn har två dylika uppsättningar med klor blir han en mycket farlig närstridsfiende. Det krävs naturligtvis en hel del erfarenhet för att kunna hantera dem på rätt sätt, men i rätt händer kan Åskviggarna göra Terminatorn ännu mer effektiv i närstrid än en Gentjuv.

Svenska

FÖREMÅL



Vissa uppdrag inleds med att din Terminator måste utrustas med speciella föremål som är viktiga för uppdragets genomförande, och då och då kommer du att stöta på föremål i Rymdhulken som kan hjälpa eller hindra dig i ditt uppdrag. Föremål kan plockas upp eller läggas ner med ▲. För att plocka upp objekt, måste din Terminator utrustas med Energihanskar. Föremål som du sannolikt kommer att stöta på:

RESERVAMMUNITION TILL ELDKASTAREN

När Terminatorn plockar upp detta får hans Eldkastare ytterligare sex skott.

RESERVAMMUNITION TILL GRANATKASTAREN

När Terminatorn plockar upp det här får hans Granatkastare ytterligare sex granater.

RESERVAMMUNITION TILL STORMKANONEN

När Terminatorn plockar upp det här får hans Stormkanon ytterligare femtio skott.

KRAFTFÄLTSGENERATOR

Denna användbara del är en större version av den Kraftfältsgenerator som finns i Energihandsken och Energisvärdet. Den här skjuter ut ett stort koniskt Kraftfält som inte kan forceras av vare sig Gentjuvar eller Terminators. Detta är till användning när du behöver blockera Gentjuvars ingångar, eller täcka upp bakom Terminators genom att försluta delar av Hulken som du redan sökt igenom. Den aktiveras så snart den placeras ut på marken.

ISOLERINGSMODUL

Isoleringsmodulen är en viktig del av warp drive-motorn, som är det som styr skeppet när det driver genom den farliga warprymden. Säkringar i samtliga warpmotorer förhindrar aktivering om en isoleringsmodul saknas.

SPRÄNGÄMNEN

Vissa uppdrag kräver att sprängämnen placeras ut på nyckelpositioner. Var noga med att inte skjuta på dessa föremål, de exploderar med våldsam kraft och dödar den Terminator som befinner sig i närheten.

MINOR

Vissa delar av Hulken är översållade med halvt självstyrande, intelligenta minor, som är programmerade att detonera i närvaro av vissa fiender; vissa är programmerade att detonera i närvaro av Terminators, medan andra exploderar när en Gentjuv finns i närheten.

C.A.T.

C.A.T. står för Cyber Altered Task-enhet; det är ett självstyrande flygplan med ett otal olika program och det används för undersökningar, översyn, insamlande av information, etc i områden som är svåra eller farliga för Terminators att beträda.

OMKOPPLARE

Vissa uppdrag kräver att ett antal Omkopplare slås av eller på, till exempel för att deaktivera dörrar, försluta luftslussar och aktivera maskiner i andra delar av Hulken. En Omkopplare aktiveras genom att du trycker ▲ när du står vänd mot den, på samma sätt som när du plockar upp föremål. Omkopplaren lyser upp och den är då aktiverad.

FAKTAGENOMGÅNG

När du väljer ett uppdrag får du en genomgång av de mål du är satt att uppnå, och den genomgången sker på engelska. Eftersom detta blir problematiskt för icke engelsktalande spelare, följer här en komplett genomgång av uppdragen och deras olika mål. När ett uppdrag inleds kommer delar av kartan att vara markerade med röda kryss. Varje kryss refererar vart och ett till ett mål som rör detta markerade område.

ÖVNINGSUPPDRAG

PURGE AND RETRIEVE UTRENSNING - ÅTERERÖVRA

Here are your objectives: Dina mål

Cleanse these areas with flame. Bränn områdena

Amael and Bethor must move to this area. Flytta Amael och Bethor till detta område

A relic must be retrieved. Hämta relik

LIMITED RESISTANCE: BEGRÄNSAT MOTSTÅND

Here are your objectives: Dina mål

Seal these doors. Försegla dessa dörrar

Amael and Bethor must exit by this point. Amael och Bethor måste ut här

ESCAPE: FLYKT

Here are your objectives: Dina mål

Amael must exit via this point. Amael måste ut här

[illegible]ING FIRE: TÄCK MED ELD

[illegible] Dina [illegible]

[illegible] Amael till detta område

Svenska

ORIGINAL MISSIONS (UPPDRAG)

SUICIDE MISSION: SJÄLVMORDSUPPDRAG

Here are your objectives: Dina mål

Flame this room. Bränn detta rum

EXTERMINATE: UTROTA

Here are your objectives: Dina mål

Three Terminators must survive. Tre Terminators måste överleva

Hold out for 5 minutes. Håll ut i 5 minuter

RESCUE: RÄDDA

Here are your objectives: Dina mål

1 Terminator must exit via this point. 1 Terminator måste ut här

A Cyber Altered Task unit must be retrieved. Hämta en C.A.T.

CLEANSE AND BURN: RENSA, BRÄNN

Here are your objectives: Dina mål

Flame these points. Bränn dessa ytor

DECOY: LOCKFÅGEL

Here are your objectives: Dina mål

5 Terminators must exit via this point. 5 Terminators måste ut här

DEFEND: FÖRSVARA

Here are your objectives: Dina mål

Prevent enemy contact here. Förhindra all fiendekontakt här

Hold out for 5 minutes. Håll ut i 5 minuter

CLASSIC MISSIONS (KLASSISKA UPPDRAG)

PURIFY: RENA

Here are your objectives: Dina mål

Cleanse these areas with flame. Bränn dessa områden

SWARM: INVADERA

Here are your objectives: Dina mål

1 Terminator must move to this area. Flytta 1 Terminator hit

BANEFUL FOE: FÖRÖDANDE FIENDE

Here are your objectives: Dina mål

Close this door. Stäng denna dörr

Lucius must move to this area. Flytta Lucius hit

A Cyber Altered Task Unit must be retrieved. Hämta en C.A.T.

THE PERIMETER: PERIMETERN

Here are your objectives: Dina mål

Close these doors. Stäng dessa dörrar

4 Terminators must move to these points. Flytta 4 Terminators hit

TECH SUPPORT: TEKNISKT STÖD

Here are your objectives: Dina mål

Some explosives must be placed at these points. Placera ut sprängämnen här

All surviving Terminators must exit via this point. Samtliga överlevande Terminators måste ut här

HONOUR ON TRIAL: HEDER OCH ÄRA PÅ SPEL

Here are your objectives: Dina mål

10 Terminators must exit via these points. 10 Terminators måste ut här

FAMOUS MISSIONS (BERÖMDA UPPDRAG)

SABATHIUS:

SANG FROID MED KALLT BLOD

Here are your objectives: Dina mål

Power Field Generators must be placed at these points.

Placera Kraftfältsgeneratorer här

1 Terminator must move to this area. Flytta 1 Terminator till detta område

BLOCKADE BLOCKAD

Power Field Generators must be placed at these points.

Placera Kraftfältsgeneratorer här

Conrad must Exit via this point. Conrad måste ut här

ENTOMBED BEGRAVD

Here are your objectives: Dina mål

Conrad must move to this area. Flytta Conrad till detta område

Kill all Hybrids Döda alla Hybrider

TORPID ADVERSARY MOTSTÅNDARE I DVALA

A Power Field Generator must be placed here. Placera Kraft[illegible]

BETHOR:

TORCHUOUS UPPLYSNING

Here are your objectives: Dina mål

Flame this room. Bränn detta rum

2 Terminators must move to this area. Flytta 2 Terminators till detta område

For this mission, you have only 22 minutes. Du har bara 22 minuter på dig för att avsluta uppdraget

ALLOCATE FÖRDELA

Here are your objectives: Dina mål

A Power Field Generator must be positioned at this point. Placera Kraftfältsgenerator här

Some explosives must be placed here. Placera sprängämnen här

Flame this room. Bränn detta rum

This switch must be turned on. Slå av omkopplaren

PENETRATE PENETRERA

Here are your objectives. Dina mål

1 Terminator must exit via this point. 1 Terminator måste ut här

A Cyber Altered Task unit must be retrieved. Hämta en C.A.T.

For this mission, you have only 3 minutes. Du har bara 3 minuter på dig för att avsluta uppdraget

FUNERAL PYRE LIKBÅL

Here are your objectives: Dina mål

Cleanse these areas with flames. Bränn dessa områden

These switches must be turned on. Slå på dessa omkopplare

VICCONIUS:

CAGED FURY INSPÄRRAD FURIE

Here are your objectives: Dina mål

3 Terminators must exit via this point. 3 Terminators måste ut här

For this mission, you have only 7 minutes. Du har bara 7 minuter på dig för att avsluta uppdraget

ESCORT SKYDDSVAKT

Here are your objectives: Dina mål

These switches must be turned on. Slå på dessa omkopplare

2 Terminators must move to this area. Flytta 2 Terminators hit

For this mission, you have only 6 minutes. Du har bara 6 minuter på dig för att avsluta uppdraget

SPIRAL OF STRIFE KAMPEN TRAPPAS UPP

Here are your objectives: Dina mål

Purge these points with flame. Rensa ut med eld

These switches must be turned on. Slå på dessa omkopplare

INFERNO HELVETET

Here are your objectives: Dina mål

Cleanse these areas with flame. Bränn dessa områden

2 Terminators must move to this area. Flytta 2 Terminators hit

SAPHON:

CHILLING ENCOUNTER ISKALLT MÖTE

Here are your objectives: Dina mål

4 Terminators must exit via this point. 4 Terminators måste ut här

GAUNTLET GATLOPP

Here are your objectives: Dina mål

5 Terminators must move to this area. Flytta 5 Terminators hit

TRIAD

Here are your objectives: Dina mål

Flame these points Bränn här

EXECUTION AVRÄTTNING

Here are your objectives: Dina mål

Kill the Magus. Döda Magus

MALLOC:

UNHOLY AMALGAM ONDSKEFULL BLANDNING

Here are your objectives: Dina mål

Cleanse these areas with flame. Bränn dessa områden

2 Terminators must exit via this point. 2 Terminators måste ut här

A relic must be retrieved. Hämta relik

PHANTOM VÅLNAD

Here are your objectives: Dina mål

3 Terminators must move to this area. Flytta 3 Terminators hit

A Cyber Altered Task unit must be retrieved. Hämta en C.A.T.

PLUNDER & PURGE SKÖVLING & UTRENSNING

Here are your objectives: Dina mål

Flame this room. Bränn detta rum

SNATCH HUGG

Here are your objectives: Dina mål

A relic must be placed here. Placera relik här

NEMESIS VEDERGÄLLNING

Here are your objectives: Dina mål

Some explosives must be positioned at these points.
Placera sprängämnen här

3 Terminators must move to this area. Flytta 3 Terminators till detta område

AMAEL:

GRAND HALL HERRESÄTET

Here are your objectives: Dina mål

All surviving Terminators must move to this area. Flytta alla överlevande Terminators hit

SANCTUM HELGEDOM

Here are your objectives: Dina mål

2 Terminators must move to this area. Flytta 2 Terminators hit

At least 2 relics must be retrieved. Hämta minst 2 reliker

Destroy the Patriarch. Förgör Patriarken

VIGIL VAKAN

Prevent enemy contact here. Förhindra all fiendekontakt här

Survive for 6 minutes. Överlev 6 minuter

TEMPUS FUGIT

Here are your objectives: Dina mål

Some explosives must be placed at this point. Placera sprängämnen här

Complete your mission within 5 minutes. Avsluta uppdraget inom 5 minuter

PURSUIT FÖRFÖRLJELSE

Here are your objectives: Dina mål

Octavius must exit via this point. Octavius måste ut här

A Cyber Altered Task unit must be retrieved. Hämta en C.A.T.

CLANDESTINE EVIL ONDSKA I LÖNNDOM

Here are your objectives: Dina mål

All surviving Terminators must exit via this point. Alla överlevande Terminators måste ut här

CAMPAIGN MISSIONS (FÄLTTÅGSUPPDRAG)

INCISION INRISTNING

Here are your objectives: Dina mål

Close these doors. Stäng dessa dörrar

A Power Field Generator must be placed at this point.
Placera Kraftfältsgenerator här

2 Terminators must survive. 2 Terminators måste överleva

All surviving Terminators must exit via this point. Alla överlevande Terminators måste ut här

An Archived Record must be retrieved. Hämta ett Arkiverat Dokument

DECIPHER DECHIFFRERA

Here are your objectives: Dina mål

All surviving Terminators must exit via this point.Alla överlevande Terminators måste ut här

An Archived Record Viewer must be positioned at this point. Gå igenom Arkiverat Dokument här

An Archived Record must be placed here. Placera ett Arkiverat Dokument här

HOLD FÄNGSLA

Here are your objectives: Dina mål

All surviving Terminators must move to this point. Flytta samtliga överlevande Terminators hit

At least 2 Power Field Generators must be retrieved. Hämta minst 2 Kraftfältsgeneratorer

LOCATE SPÅRA

Here are your objectives: Dina mål

Close these doors. Stäng dessa dörrar

Power Field Generators must be placed at these points.
Placera Kraftfältsgeneratorer här

All surviving Terminators must exit via this point. Alla överlevande Terminators måste ut här

BREAKTHROUGH INBRYTNING

Here are your objectives: Dina mål

Some explosives must be placed at these points. Placera sprängämnen här

All surviving Terminators must exit via this point. Alla överlevande Terminators måste ut här

GAS

Here are your objectives: Dina mål

These switches must be turned on. Slå på dessa omkopplare

All surviving Terminators must move to this area. Flytta alla överlevande Terminators hit

PLUNDER SKÖVLA

Here are your objectives: Dina mål

All surviving Terminators must move to this area. Flytta alla överlevande Terminators hit

At least three relics must be retrieved. Hämta minst tre reliker

INITIATIVE BEGYNNELSEN

Here are your objectives: Dina mål

All surviving Terminators must exit via this point. Alla överlevande Terminators måste ut här

KILLING GROUND DÖDENS MARKER

Here are your objectives: Dina mål

All surviving Terminators must exit via this point. Alla överlevande Terminators måste ut här

BARREN OFRUKTSAM

Here are your objectives: Dina mål

All surviving Terminators must exit via this point. Alla överlevande Terminators måste ut här

REINFORCE FÖRSTÄRKNING

Here are your objectives: Dina mål

All surviving Terminators must exit via this point. Alla överlevande Terminators måste ut här

CONQUER SEGRA

Here are your objectives: Dina mål

All surviving Terminators must exit via this point. Alla överlevande Terminators måste ut här

Kill the Magus. Döda Magus

ASSAULT ANFALL

Here are your objectives: Dina mål

All surviving Terminators must exit via this point. Alla överlevande Terminators måste ut här

REGROUP OMGRUPPERA

Here are your objectives: Dina mål

This switch must be turned on. Slå på denna omkopplare

All surviving Terminators must move to this area. Flytta alla överlevande Terminators hit

Kill the Magus.Döda Magus



FAIL SAFE SÄKERT KORT

Here are your objectives: Dina mål

Power Field Generators must be placed at these points.
Placera Kraftfältsgeneratorer här

All surviving Terminators must exit via this point. Alla överlevande Terminators måste ut här

OPERATUS

Here are your objectives: Dina mål

This switch must be turned on. Slå på denna omkopplare

All surviving Terminators must move to this area. Flytta alla överlevande Terminators hit

THE PATRIARCH PATRIARKEN

Here are your objectives: Dina mål

This switch must be turned on. Slå på denna omkopplare

All surviving Terminators must move to this area. Flytta alla överlevande Terminators hit

Destroy the Patriarch. Förgör Patriarken

REVENGE REVANSCH

Here are your objectives: Dina mål

All surviving Terminators must exit via this point. Alla överlevande Terminators måste ut här

Survive for 10 minutes. Överlev i 10 minuter

REPAIR VÄND OM

Here are your objectives: Dina mål

A Sequentor Module must be placed at this point.
Placera Isoleringsmodul här

All surviving Terminators must exit via this point. Alla överlevande Terminators måste ut här

Complete your mission within 8 minutes. Avsluta uppdraget inom 8 minuter

FINAL CONFLICT SLUTGILTIG STRID

Here are your objectives: Dina mål

All surviving Terminators must move to this area. Flytta alla överlevande T[illegible] hit

[illegible]on you have only 7 minutes. Du har bara 7 minuter på dig [illegible]uppdraget

MEDVERKANDE

Utvecklat av: Key Game

Design: Nick Wilson, Kevin Shrapnell, Andy Jones

Originalets design: Richard Halliwell, Games Workshop Studio

Originalets programmering: Nick Wilson, Mike Richardson, Tony Summerhayes

Musik och effekter: James Hannigan, Adam Pracy

Grafisk design: Andy Jones, Chris Perigo, Chris Hubbard

Övrig grafik: Games Workshop

Programmering för PlayStation: Mark Rabjohn, John Stephens, Peter Harrap

Krisalis producent: Tony Kavanagh

Audio: Trevor Davis, Chris Nicholls, Ashley Richardson

Video: Jason Lord

Testat av: Matt Price, Simon Heslop, Julian Glover

Kvalitet: Chris Chaplin

Marknadsföring: Clive Downie, Simon Etchells, Albert Penello

Dokumentation: Matthew Miles Griffiths

Översättning: Petrina Wallace

Layout dokumentation: Crystal Typesetting, Fiona Curren

Förläggare: Electronic Arts

Assisterande producent: Alex Camilleri

Producent: David Amor

Produktionsledning: Joss Ellis

ANMÄRKNING

ELECTRONIC ARTS FÖRBEHÅLLER SIG RÄTTEN ATT GÖRA FÖRBÄTTRINGAR AV DEN PRODUKT SOM BESKRIVS I DENNA BRUKSANVISNING NÄR SOM HELST OCH UTAN FÖREGÅENDE MEDDELANDE.

ELECTRONIC ARTS ÅTAR SIG INGET GARANTIANSVAR, VARE SIG UTTRYCKLIGT ELLER IMPLICIT, AVSEENDE DENNA BRUKSANVISNING, DESS KVALITET, SÄLJBARHET ELLER LÄMPLIGHET FÖR ETT SÄRSKILT ÄNDAMÅL. DENNA BRUKSANVISNING TILLHANDAHÅLLS "I BEFINTLIGT SKICK". ELECTRONIC ARTS ÅTAR SIG VISSA BEGRÄNSADE GARANTIER MED AVSEENDE PÅ PROGRAMVARAN OCH DEN MEDIA DEN LEVERERAS PÅ. ELECTRONIC ARTS KAN INTE I NÅGOT FALL HÅLLAS ANSVARIG FÖR NÅGRA SPECIELLA, INDIREKTA ELLER FÖLJDSKADOR.

DESSA VILLKOR OCH KONDITIONER PÅVERKAR ELLER INVERKAR INTE PÅ DE LAGENLIGA RÄTTIGHETER EN KÖPARE HAR I NÅGOT FALL DÄR KÖPAREN ÄR EN KONSUMENT SOM FÖRVÄRVAR VAROR PÅ ANNAT SÄTT ÄN VID NORMAL AFFÄRSVERKSAMHET.

BEGRÄNSAD GARANTI

Electronic arts garanterar till den ursprungliga köparen av denna programvara att den media på vilken programvaran är inspelad är fri från material- och tillverkningsfel för en period om 90 dagar från inköpsdagen. Under denna period kommer felaktig media att bytas ut om originalprodukten returneras till Electronic Arts på den adress som står på baksidan av detta dokument, tillsammans med ett daterat inköpskvitto eller kopia därav, en redogörelse beskrivande defekten, den felaktiga median och din adress.

Denna garanti är ett tillägg till, och påverkar inte dina lagenliga rättigheter på något sätt.

Denna garanti gäller ej programvaran i sig, vilken tillhandahålls "i befintligt skick ", och ej heller media som har utsatts för felaktig användning, skada eller orimlig användning.

RETURER EFTER GARANTIN.

Electronic Arts kommer (om nuvarande lager tillåter) byta ut media som skadats av användaren, om originalmedian återsänds tillsammans med en Eurocheque på £7.50 per CD, utställd på Electronic Arts Ltd. Glöm inte bort att inkludera full information om felets art, ditt namn, adress och (om möjligt) ett telefonnummer där vi kan nå dig dagtid. Electronic Arts Customer Warranty, P.O. Box 835, Slough, SL3 8XU, UK.

Om du har några frågor om denna produkt, kontakta Electronic Arts kundservice för hjälp. Ring oss på 08-590 301 51, måndag till fredag, 10.00 - 12.00 och 13.00 - 17.00.

Svenska

Customer Service Numbers		Games Hotlines
• Austria	0222 61051 111	Please contact your local distributor
• Belgium	070 233 009	Please contact your local distributor
• Denmark	31 23 24 04	Please contact your local distributor
• France	1 30 89 15 15	72 53 25 00
• Germany	069 66 54 33 00	05241 26024
• Ireland	+44 (0) 990 333 555	Please contact your local distributor
• Italy	06 33018241	Please contact your local distributor
• Netherlands	06 821 2364	Please contact your local distributor
• Norway	66 90 43 10	Please contact your local distributor
• Spain	902 102 102	91-754 55 40
• Sweden	08 510 146 00	Please contact your local distributor
• Switzerland	052 243 0 555	Please contact your local distributor
• UK	0990 99 88 77	01753 546465

Electronic Arts' Software Support and Customer Service is available in your local territory, by calling the relevant GAMES HOTLINE number. The above Customer Service telephone numbers are for PlayStation Hardware Support ONLY.



SLES-00207

5015839348969